Nr. 30
20.7.1995

E 19002 C

DM 3,00
S 25.–
SFr. 3.30

WALT DISNEYS

MICKY MAUS

MAGAZIN

mit SPASS-TV

Die Spaß-Auswahl der Woche!

FRANKREICH FF 13,00 BELGIEN BFRS 70,00 NIEDERLANDE FL 3.75
ITALIEN Lit 4000 SPANIEN PTAS 300 LUXEMBURG LFRS 70,00
UNGARN FT 340

4 398550 003005 30

chapa

Micky Maus Super-Sommer-Spaß Nr. 1 ist da!

© Disney

Der Micky Maus Super-Sommer-Spaß Nr. 1 bringt's nun ganz dick: Das sind 150 heiße Super-Comics plus 40 coole Rätselseiten in einem. Die ideale Urlaubslektüre! Ab 29.6.1995 im Kiosk!

Walt Disneys **Micky Maus**

So viel Spaß muß sein.

Hallo Freunde!

Jetzt gibt's ein Super-Extra, das Abenteurern hilft, unterwegs in schwierigen Situationen überall durchzukommen! Und im Abenteuer-Comic zum Mitmachen kann jeder testen, ob er imstande ist, in jeder Lage die richtige Entscheidung zu treffen!

INHALT

4 Donald Duck
Die 64.000-Taler-Frage

18 Witze, Tips & Tricks
Streich der Woche: In der Falle!

22 Mickys Filmtip

23 Onkel Dagobert
Das Rätsel der Lagune

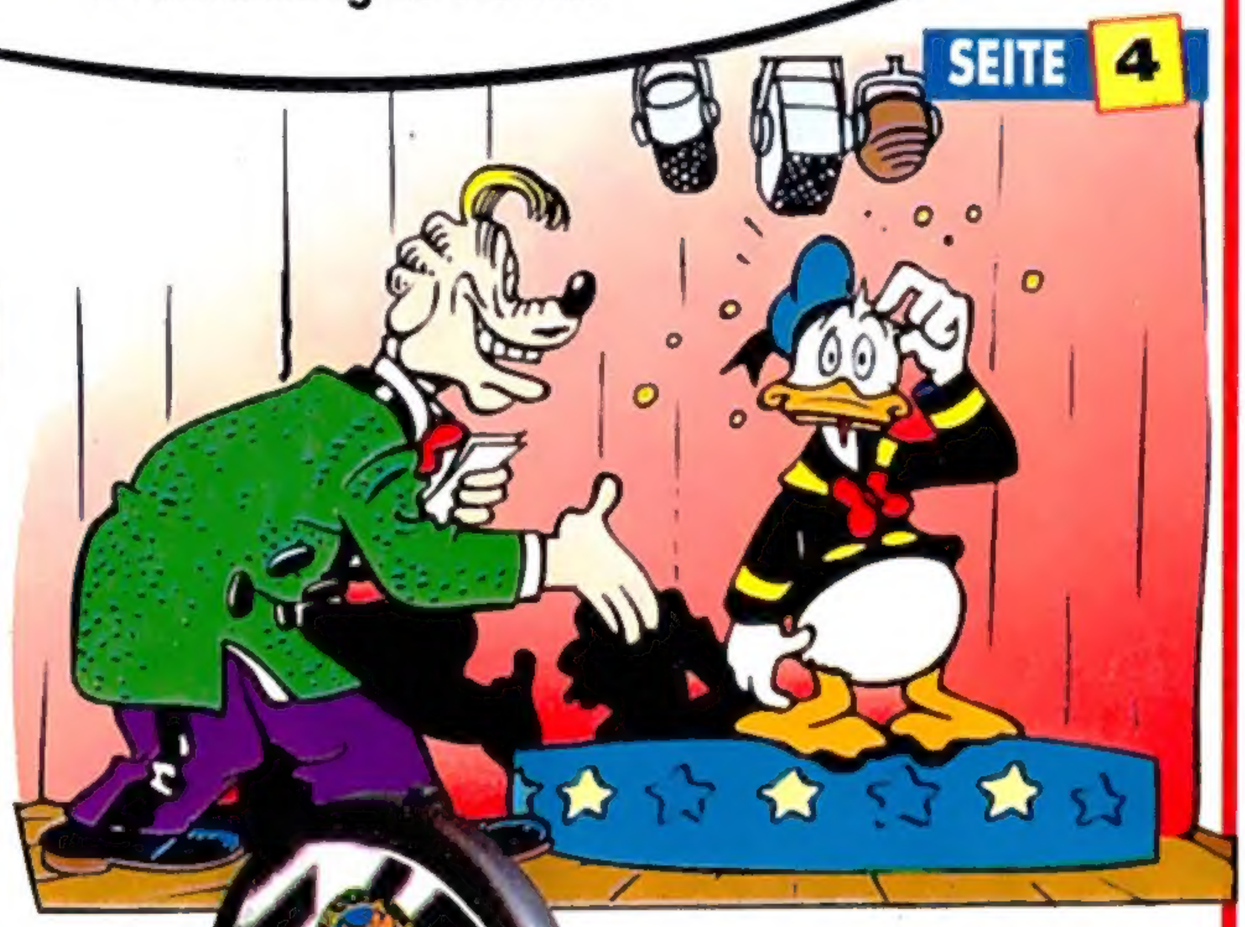
36 Abenteuer Aktion:
Super Extra
Abenteuer-Set
mit 10 Funktionen!
Diesmal: **Lupe, Fernglas, Orientierer** für Tag und Nacht
Spannender Abenteuer-Comic zum Mitmachen:
„Die Schatzinsel“

40 Oma Duck
Die Hitzewelle

45 Micky Maus
Die geheimnisvolle Maske

57 SPASS-TV
Das Spaß-Programm der Woche!
Ausgewählt von MICKY MAUS

70 Die Sonderseite zum SCHLAUEN BUCH
Alleskönner: Das Schweizer Taschenmesser



Abenteuer: Fahrtenmesser
Disney Welt: Oliver & Co

Diese Zeitschrift wurde aus 100% recyceltem Altpapier gefertigt.

WALT DISNEY'S
DONALD DUCK

Die 64.000-Taler-Frage

Onkel Dagobert, auf ein kurzes Wort! Ich hätte da ein Anliegen, das ganz arg drängt!

Deine kurzen Worte kenne ich zur Genüge! Meistens ist der langen Rede kurzer Sinn, daß du wieder einmal mittellos bist, richtig?

REIS

D91406

Nun ja, es geht schon um Geld, im weitesten Sinne. Du weißt, ich krebse gerade ziemlich herum, weil ich derzeit keinen festen Job habe. Es ist heutzutage nicht leicht, Arbeit zu finden!

Alles nur Ausflüchte! Ich habe mein ganzes Leben lang Arbeit gehabt, nicht zuletzt mit dir!

Natürlich, sicher, und das streite ich gar nicht mal ab! Aber heute geht es mir um einen kleinen Zuschuß für vier Karten zum Football-Endspiel!

Eine amerikanische Mannschaft ist zu Gast, und ganz Entenhausen fiebert, ob Schimmi, unser Stürmer, gegen die sein 141. Tor machen kann! Das darf man nicht verpassen!

Dann tu dir keinen Zwang an, und fiebere ruhig mit!

Ich habe getan, was ich konnte, um das Geld aufzutreiben, aber es reicht hinten und vorne nicht, und morgen ist das Spiel!

Jetzt verstehe ich dein Lamentieren! Ich soll dir Geld für die Karten leihen, wie?

Nun, da fällt mir die Antwort nicht schwer. Sie lautet schlicht und ergreifend: **Nein!**

Aber das 141. Tor von Schimmi könnte **die** Sternstunde dieser Sportsaison sein!

Ich flehe dich auf Knien an! Ich werde wie ein Sklave malochen und dir die Hälfte von allem abgeben, was ich diese Woche einnehme. Nur bitte, bitte schieß mir doch das Geld vor!

Nichts da! Und jetzt verschwinde, ich habe zu tun! Wie du siehst, fülle ich der Belegschaft gerade den Jahresbonus ab!

REIS

Bedrückt verläßt man das Ducksche Büro...

Es muß doch einen Weg geben, bis morgen ein paar harte Taler zu machen! Ich würde sogar ausnahmsweise einen Banküberfall riskieren, aber die Banken sind leider schon zu!

Unterdessen...

Guten Tag! Sagen Sie, finde ich hier Herrn Donald Duck? Seine Neffen meinten, er wäre bei Ihnen!

Er war, aber er ist gerade gegangen!

So was Dummes aber auch! Ich habe ihm auszurichten, daß er als Kandidat bei der 64.000-Taler-Show mitspielen soll. Tja, und nun stehen wir da ohne Kandidaten!

Sprechen Sie von dem Radioquiz?

Richtig! Er stand schon lange auf der Warteliste!

Ich weiß, das kommt ein bißchen plötzlich, aber es geht immerhin um viel Geld!

Viel Geld? Das ist gut!

Finde ich auch! Hören Sie, vielleicht kommt er ja bald zurück...

64.000 Taler! Die Hälfte davon könnte mir gehören, wenn ich Donalds Angebot annehme und ihm das Geld für die Karten leihe!

Sie haben Glück, guter Mann! Mein Neffe wollte sich bloß ein wenig die Füße vertreten und wird bald zurück sein. Warten Sie doch draußen vor der Haustür auf ihn!

Ja, das werde ich machen!

Jetzt schnell den Notausgang nehmen, es pressiert!

RUMMS!

WUTSCH!

Na, das ging ja wie der Blitz! Hoffentlich finde ich ihn ebenso schnell!

SCHWUPP!

Bald schon...

Oje, er will sich was antun! Zurück, Donald, wegen eines Ballspiels springt man doch nicht ins Wasser!

Was ist los?

Aua! Was soll denn das werden? Du erdrückst mich ja!

Ich will nur verhindern, daß du dein ach so junges Leben leichtfertig beendest!

Wie käm' ich denn dazu? Ich kann mich bremsen! Schließlich muß ich doch Geld ranschaffen, um die Karten für das Endspiel zu kaufen!

Was das betrifft, mein Lieber, da mach dir mal keine Sorgen, ja?

Ich habe mich anders besonnen und will dem Glück meines Lieblingsneffen nicht im Weg stehen. Man ist ja kein Unmensch, nicht wahr? Du bekommst das Geld!

Echt?

Also, das finde ich jetzt richtig nett von dir!

Ich bitte dich, du bist schließlich von meinem Fleisch und Blut!

Eine kleine Formalität noch! Bestätige mir doch bitte schriftlich, daß du mir dafür die Hälfte deiner Einkünfte in dieser Woche abtreten wirst!

Aber gern!

Nur der guten Ordnung halber, wie es so schön heißt. Danke!

Aber natürlich. Hier, bitte!

Bald...

Warum müssen wir so umständlich in den Geldspeicher zurückkraxeln, kannst du mir das sagen?

Aus Gründen der Sicherheit! Wenn es um Geld geht, bin ich bekanntlich sehr vorsichtig!

Hier, das versprochene Darlehen! Viel Vergnügen bei dem Spiel!

Allerherzlichsten Dank, Onkel Dagobert!

Sekunden später...

Entschuldigen Sie, aber Sie sind nicht zufällig Herr Donald Duck?

Doch, der bin ich!

Sie gehen? Ich dachte, Sie würden kommen! Na egal, wir zwei müssen uns jetzt aber sputen!

Wer sind Sie, und was wollen Sie? Ich kenne Sie ja gar nicht!

Aber ich Sie! Wollen Sie immer noch bei der 64.000-Taler-Show mitmachen, Herr Duck?

Na klar! Und ob ich das will!

Dann los! Da drüben wartet mein Auto!

Du kriegst die Motten! Erst drängt mir Onkel Dagobert unverhofft Geld auf, und dann dieses! Jau, heute muß echt mein Glückstag sein!

Ach ja, Ihr Herr Onkel! Er war so nett und bat mich, auf Sie zu warten! Sonst hätten Sie am Ende gar nicht bei der Show mitmachen können. Wäre doch schade!

Wie bitte?

So ein Halunke! Das hat er nur gemacht, damit er die Hälfte des Gewinns kriegt!

Pardon, aber stimmt etwas nicht?

Wie lange haben wir noch Zeit, bis die Show anfängt?

Ungefähr eine Stunde!

Wunderbar! Wir treffen uns dann im Studio. Ich habe vorher noch etwas Dringendes zu erledigen!

Na gut!

Bald...

Was? Das darf doch nicht wahr sein!

Der eigene Onkel! Der schämt sich wohl gar nicht!

Woher denn? Aber ich zahle es ihm heim! Helft ihr mir dabei?

Allemal! Wir vier halten zusammen, klar?

Prima! Jetzt hört gut zu, was ich euch sage...

Und so...

Onkel Dagobert, wir rufen vom Studio aus an! Wir haben gerade gehört, daß die Show heute 20 Minuten früher anfängt!

Schalte gleich dein Radio an, damit du nichts versäumst. Es ist hier eine ganz tolle Stimmung! Viel Spaß beim Hören! Tschüssi!

Danke für den Tip, Kinder! Bis dann!

O ja, das wird ein Spaß! Den lasse ich mir nicht entgehen!

Er hockt vor der Kiste!

Echt toll, daß uns unser Oberstwaldmeister erlaubt hat, den Sender vom Fähnlein Fieselschweif zu benutzen!

Das Ding ist so stark, daß seine Signale von allen Radios in der Gegend empfangen werden!

Na, dann wollen wir mal mit unserer Version der Show beginnen! Fertig?

Guten Abend, Herr Duck, und herzlich willkommen bei uns! Sie kennen ja die Regeln, nicht wahr?

Ich stelle Ihnen drei Fragen. Die erste ist 16.000, die zweite 32.000 und die dritte 64.000 Taler wert. Eine falsche Antwort, und alles ist futsch!

Sind Sie bereit? Gut, dann beginnen wir mit der ersten Frage...

Wie viele Sterne befinden sich im Sternbild Andromeda? Überlegen Sie in Ruhe!

Nun, äh... hm...

Moment! Es sind... warten Sie bitte, es sind genau 283.015.692.485.124.551 Sterne!

Unglaublich!

Richtig!

Mein Neffe, mein teurer Neffe! Fantastisch! Ich wußte gar nicht, daß du dermaßen intelligent bist! Seufz!

Und somit kommen wir zur zweiten Frage...

Die hat es jetzt allerdings in sich! Also, wie hoch war die Einwohnerzahl von Madhya Pradesh im Jahr 1981?

Ach du meine Güte!

Das ist unfair! Man kann von niemandem erwarten, daß er das weiß! **Buhhh!**

Pfff! Das ist ja babsyleicht!

Stichtag 31.12.: 52.131.720!

Richtig, Herr Duck!

Ich glaub', ich träume!

Wie konnte ich dich die ganzen Jahre nur so unterschätzen! Schnüff!

Damit kommen wir zur dritten und letzten Frage...

Unser heutiger Kandidat verfügt über eine dermaßen ausgeprägte Allgemeinbildung, daß diese Frage sicherlich kein Problem sein dürfte!

Ganz recht!

Napoleons Lieblingspferd war ein Schimmel! Welche Farbe hatte das Pferd?

Kein Problem? Ich finde die Frage aber ziemlich schwer!

Ja, Donald, mach's ruhig spannend! Hauptsache, wir beide haben gewonnen! Das Geld gehört jetzt uns!

Eine sehr schwere Frage ist das sogar! Moment, ich muß überlegen. Nicht daß ich am Ende noch was Falsches sage!

Äh... wie bitte?

Also, Herr Duck? Wir warten auf Ihre Antwort! Die Farbe von Napoleons Schimmel?

Ähh! Hmmm! Verflixt, es liegt mir auf der Zunge! Moment, gleich hab' ich's!

Das... das kann doch wohl nicht wahr sein!

Gnnuuaaah! Wuuuaaaah!

Huahuahua! Er hat es glatt geschluckt! Der alte Knauser ist voll drauf reingefallen! Das ist der absolute Oberhammer!

Tja, Onkelchen, Rache ist nun einmal süß!

Uahahaaaa! Uahahaaaa!

Die Zeit läuft, noch fünf Sekunden! Es geht um alles oder nichts! Die Farbe von Napoleons Schimmel ist... na?

Jetzt hab' ich's! Grau!

Ächz!

Nun aber im Eiltempo ins Studio zu der richtigen Show! Jetzt wird tüchtig abgesahnt, Jungs!

313

KLIRR!

Grrr! Ich enterbe diesen Gauner! Das hat er mir mit Fleiß angetan, dazu kenne ich ihn gut genug!

Wenn ich den in die Finger kriege, dann ist was im Busch!

Bis später, Kinder! Seht zu, daß ihr in der ersten Reihe einen Platz bekommt!

Machen wir! Und viel Erfolg, Onkel Donald!

Nanu, du hier?

KRIIIIETSCH!

Halt, warte! Ich kann dir alles erklären!

Knurrrr! Grrrrr!

Du Unglücksrabe, du! Wie konntest du nur unsere 64.000 Taler dermaßen leichtfertig verspielen?

Reg dich wieder ab! Das Ganze war doch nur ein Scherz von den Kindern und von mir mit einem falschen Sender!

Was?

Die richtige Quizshow geht erst los! In ein paar Minuten. Ich kann das Geld immer noch gewinnen!

Was für ein Scherz? Was für ein Sender? Drücke dich gefälligst etwas deutlicher aus, Neffe!

Später, Onkel Dagobert! Jetzt muß ich weg!

Waaack!

SCHROMM!

Da sind Sie ja endlich, Herr Duck! Alle warten schon auf Sie, Sie sind gleich dran! Beeilung!

Hier lang, bitte sehr!

Jetzt wird mir alles klar! Die Show hat noch gar nicht begonnen. So ein Lügenbeutel!

Das muß ich mir unbedingt ansehen!

Was mir nur Sorge macht, ist der Zusammenstoß mit dem Baum! Das sah gar nicht gut aus. Na ja, wird schon klappen!

Im nächsten Moment...

Liebe Zuhörer, hier ist unser heutiger Quizkandidat, Herr Donald Duck!

Wie wir hörten, ist Herr Duck ohne eigene Schuld arbeitslos. Deshalb wollen wir rücksichtsvoll sein und es ihm leichtmachen!

Das ist immerhin schon etwas!

Also, die 16.000-Taler-Frage: Woher sind Sie, Herr Duck?

Woher Sie sind! Na?

?

Er deutet auf sich, auf die Stelle, wo er steht, und die ist in Entenhausen! Herr Duck ist also aus Entenhausen. Haha, der Mann hat Humor!

Hahahaha! Bravoooo!

Nun die nächste Runde, Herr Duck! Es geht um sage und schreibe 32.000 Taler!

Was sind Sie von Beruf?

Wo bin ich hier eigentlich? Mir ist ganz rammdösig zumute! Brrr, ich brauche erst einmal einen klaren Kopf!

Brrrr! Hhhhh! Hhhhh!

Und wieder richtig!

Er schüttelt den Kopf! Ganz klar, der Mann verneint die Frage, denn er hat keinen festen Beruf! Ist unser Herr Duck nicht witzig?

Bravooooooo! Spitze, der Typ!

Weißt du, warum Onkel Donald so total von der Rolle ist?

O ja! Er ist draußen vor dem Studio mit Schwung gegen einen Baum gerannt!

Die Stimmung steigt, die Spannung ist zum zerreißen... hier ist die 64.000-Taler-Frage! Los geht's!

Ich flehe euch an, Kinder, drückt ihm die Daumen!

Wie viele Tore hat Schimmi, der Stürmer unserer Football-Mannschaft, in dieser Saison gemacht?

Puh! Hat euer Onkel vielleicht einen Dusel! Glaubt mir, das weiß er ganz sicher!

Da würden wir jetzt nicht drauf wetten! Er wirkt immer noch reichlich weggetreten!

Es geht um genau 64.000 Taler, Herr Duck! Wie viele Tore hat unser Schimmi in dieser Saison erzielt? Die Zuhörer brennen auf Ihre Antwort! Raus damit!

W-wer soll was gemacht haben?

Gebt mir ein Stück Papier, Kinder! Schnell!

Nicht, Onkel Dagobert! Was du da vorhast, ist Betrug. Man wird ihn disqualifizieren und rauswerfen!

Wenn er die Frage nicht beantwortet, wird ihm noch was viel Schlimmeres passieren!

140

Herr Duck, dies ist die alles entscheidende Frage! Ihnen bleiben nur noch wenige Sekunden! Also...

M-Moment, warten Sie, i-ich hab's gleich! Die Antwort auf Ihre Frage ist... ist...

...ein Blatt Papier!

Leider falsch!

Die richtige Antwort wäre gewesen: 140! Tut mir leid, Herr Duck, das war dann wohl nichts!

Damit verabschieden wir uns für heute! Wir sehen uns wieder in einer Woche zu einer neuen Show!

Mein lieber Schwan, das war die größte Träne, die mir je begegnet ist!

Buuuh! Schmeißt den Versager hochkant raus!

Dann...

Und hepp! Es wird Zeit, daß du wieder zu dir kommst!

Huch! Wo bin ich? Was soll das?

Nicht aufregen, Onkel Donald! Du hast ja immerhin das Geld für die Karten!

Geht schon vor, ich bring' derweil unseren Großonkel wieder auf die Beine!

Später...

HURRRAAAA!

Und da ist es, sein 141. Tor! Dies ist ein neuer Rekord für unseren Schimmi!

Mann, o Mann! Das muß man gesehen haben! Dieses Tor war echt seine 75 Taler Eintritt wert!

Das ist noch gar nichts! Mich haben die Eintrittskarten lockere 64.000 Taler gekostet... **und ich bereue keinen einzigen Kreuzer davon!**

ENDE

EV-MM 3095/1

WITZE, TIPS + TRICKS

Witz der Woche

Die hochschwangere Frau fragt ihren Sohn: „Möchtest du lieber ein Brüderchen oder Schwesterchen?" Fritzchen: „Ach, Mami, wenn es dir nicht allzu schwer fällt, möchte ich lieber ein Pony."
Britta Flaskamp, Emsdetten

Für diesen Streich brauchst du einen Mittäter – und, natürlich, ein Opfer!

In der Falle!

1 Klemm einen mit Wasser gefüllten Plastikbecher mit einem Besenstiel unter der Decke fest, mit Hilfe eines Stuhls oder einer Trittleiter – so wie Tick, Trick und Track das hier machen.

2 Das Opfer wird gerufen. „Kannst du gerade mal halten?" bittest du und machtst dich aus dem Staub. Den Stuhl nimmst du natürlich mit!

3 Und der Ärmste weiß nun nicht, was er machen soll: Soll er ewig stehenbleiben …

4 … oder soll er eine kleine Planscherei veranstalten?!

Tolle Sachen selber machen

GEHEIM-KLEBESTIFT FÜR DETEKTIVE

Schreibe oder male eine geheime Nachricht mit einem Klebestift auf ein weißes Blatt Papier.
Was siehst du? Nichts!

Der „Feind", der die Botschaft womöglich abfängt, sieht auch nichts. Erst wenn der Empfänger mit einem harten Bleistift über das scheinbar harmlose Papier streicht, tritt deine Botschaft zutage.

PS: Wenn du es für dich alleine ausprobierst, mach's einmal, solange der Kleber noch feucht ist. Dann wird das Ergebnis ganz besonders toll. Und es klappt dann auch mit einem weichen Bleistift.

Sabine ist schon fünf und hat noch kein einziges Wort gesagt. Plötzlich sagt sie zum Frühstück: „Wo ist denn heute die Marmelade?" Mutter und Vater: „Du kannst ja sprechen! Wieso hast du noch nie etwas gesagt?" – „Es gab keinen Grund, bis jetzt war alles in Ordnung."
Marcel Dieckmann, Berlin

„Hänschen, bitte schließ das Fenster. Draußen ist es so kalt." – „Ich glaube nicht, daß es dann draußen wärmer wird."
Sebastian Peyerl, Großbrembach

Lehrer zum Sohn des Gangsters: „Was macht zwei mal zwei?" Gangster junior: „Fragen Sie meinen Anwalt."
Henriette Maye, Erfurt

Trick 17

Überraschung: Geld statt Salz!

Was kommt normalerweise aus einem Salzstreuer heraus? Na klar, Salz! Aber wenn du deine Finger im Spiel hast, kann es zur Abwechslung auch einmal eine Münze sein.

Zuallererst: Verstecke eine kleine Münze in deinem Handteller. Das kannst du ganz unauffällig unterm Tisch machen.

Und dann legst du los: Nimm dir den Salzstreuer und stelle ihn in deine Hand, so daß er die Münze verdeckt. Ziehe mit einem kleinen „He, guckt mal!" die Aufmerksamkeit auf dich.

Schlage mit deiner freien Hand kräftig auf den Deckel des Salzstreuers und laß gleichzeitig die Münze auf den Tisch purzeln!

Bitte sehr, das Ergebnis:

Wetten, daß …

Wette zum Reichwerden

„Ich wette um eine Mark, daß ich dir fünf Mark schenke, wenn du mir zwei Mark schenkst!"

Nimm die zwei Mark, zahle die fünf Mark nicht, statt dessen aber die eine Mark für die verlorene Wette. Dein Reingewinn: eine Mark! Und wenn du das Ganze mit Millionen Mark machst statt mit einzelnen, bist du in zehn Sekunden Millionär.
(Aber ob jemand drauf reinfällt?!)

„Kaufen Sie ein Los, mein Herr." – „Was kann ich denn gewinnen?" – „Ein Auto!" – „Ich will aber kein Auto." – „Keine Angst, die meisten Lose sind Nieten."
Regina Besting, Olpe-Stachelau

„Paul, woher kommt der Ausdruck ‚Aug um Aug, Zahn um Zahn'?" – „Aus dem Boxsport, Herr Lehrer."
Daniel Rochner, Leipzig

Na so was!

Dickkopf

Was glaubst du wohl: ***Wie oft kannst du eine Schnur, die so lang ist, wie du groß bist, um deinen Kopf wickeln?***

Probiere es einfach aus: Schneide eine Schnur in deiner Länge zurecht. Wickle sie um deinen Kopf. Viel mehr als zweimal, allerhöchstens dreimal, paßt sie nicht herum!

Walt Disneys
MICKY MAUS

Raus! Du weißt, daß du nicht im Haus bleiben darfst, wenn ich weggehe!

D93405

Wozu hast du schließlich deine Hundehütte?

SCHNAPP!

PLUTO

Später...

♫ Tadida... ♫

Wo hab' ich nur die Schlüssel?

Ach du liebes Lieschen!

Na, alter Freund, hast du noch ein Plätzchen frei?

Grrrr! Rrawuff!

PLUTO

Chrrr!

PLUTO

ENDE

ANZEIGE

HEIMKEHR MIT HINDERNISSEN

MILLIMAX®

MILLIMAX, DER KLEINE AUSSERIRDISCHE, KEHRT VON EINEM AUSFLUG ZURÜCK. ES IST SPÄT.

DER MOND IST AUFGEGANGEN ... ♪♫

AAH! BIN ICH MÜDE! WO BLEIBT BLOSS DIE AUSFAHRT ZU MEINEM HEIMATPLANETEN!

CRASH

TAUSEND TEUFEL UND TURBINEN - DAS WAR DIE AUSFAHRT.

OH WEH! DAS GEHT NICHT GUT!

PET KRAK

CRASH

BOP

BLONK

MMMMMH! SO ERFRISCHEND! MH -UND LECKER!

POTZBLITZ! DAS WECKT JA MEINE LEBENSGEISTER!

?

HEY, MACH PLATZ, DU UWO*...

*UNBEKANNTES WIEDERKÄUENDES OBJEKT

TIEF IN DER NACHT. EIN SCHATTEN GLEITET DURCH DIE DUNKELHEIT.

RRRR PCHHH

MUUUUU

ETWAS UNGEWÖHNLICH - ABER NUR SO KANN ICH AUF MEINER HEIMREISE FITBLEIBEN!

BOEM

DIE MILCH MACHT'S!

FINANZIERT AUS MITTELN DER
EUROPÄISCHEN GEMEINSCHAFT
(Verordnung (EG) Nr. 3582/93)

Eine Anzeige der CMA Centrale Marketing-Gesellschaft der deutschen Agrarwirtschaft mbH, Bonn

MICKYS FILMTIP

Um Mitternacht ist Geisterstunde! Aber nur keine Angst: Dieser Kino-Spuk bringt euch zum Lachen!

CASPAR
DER FREUNDLICHE GEIST

EV-MM 3095/2

Diese Geister haben nur Unfug im Sinn!

Caspar erscheint in der Nacht und spielt mit Kat „Kopfkissen". Die beiden planen ihre Schatzsuche.

Eine abenteuerliche Schatzsuche, finstere Geheimgänge und haufenweise lustige Gespenster - paßt auf, daß ihr euch bei diesem Film nicht totlacht. Ihr müßtet dann nämlich selbst als Gespenster herumspuken.

Die Geschichte: Das alte Gemäuer „Whipstaff Manor" ist vielen Leuten nicht geheuer: dort gibt es nämlich Gespenster. Seit vielen Jahrhunderten schon wohnen dort Caspar und etliche andere Geister. Aber Caspar ist ein besonderer Geist, denn er ist sehr freundlich. Am liebsten möchte er einen Menschen zum Freund. Aber die Leute haben Angst, wenn er erscheint, und laufen weg. So ist Caspar ein einsames und trauriges Gespenst.

Eines Tages ziehen das Mädchen Kat und ihr Onkel nach Whipstaff Manor. Kats Vater ist ein Professor, der unbedingt mit den Gespenstern Kontakt aufnehmen möchte. Das kann er haben, denken die, und spielen ihm einen verrückten Streich nach dem anderen.

Mitten in den wilden Spuk platzt die fiese Frau Carrington. Sie weiß, daß in diesem Haus ein Schatz versteckt ist, den sie sich unter den Nagel reißen möchte. Doch auch Kat und Caspar - sie sind Freunde geworden - suchen nach dem Gold ...

Zum Abheben: Kats Vater erlebt die Geisterstunde!

„Ihr Geister geht mir auf den Geist!"

Gespenst mit Mundgeruch!

Das Rätsel der Lagune

Bald...

Spitzenklasse!

Affenstark!

Hoffen wir, daß es unter Wasser genauso erfreulich aussieht!

Also los, Kinder, sehen wir uns das Unterwassermuseum an, bevor Onkel Dagobert Eintritt verlangt!

Pssst! Du sollst dieses Wort nicht in den Mund nehmen!

Welches Wort meinst du? Unterwasser-museum?

Ja! Sonst stiehlt mir noch jemand meine Idee, bevor ich weiß, ob sie auch wirklich gut ist!

Das läßt sich feststellen! Wozu haben wir schließlich nagelneue Taucherklamotten?

Ich komme gleich nach! Ich muß nur noch etwas, äh... überprüfen!

Ich fange nie etwas Neues an, ohne vorher meinen Glückszehner zu reiben! Man nenne es ruhig Aberglaube... aber es wirkt!

Wenig später...

Wundervoll! Ich habe alles genau vor Augen! Sogar die Unterwasserimbißbuden!

Normalerweise finde ich Museen langweilig, aber das hier wird echt super!

Du fieses Krabbeltier! Was fällt dir ein, mich in den Allerwertesten zu zwicken?

Komm raus, du Feigling, und kämpfe wie eine Krabbe!

Hier kommt der Laden für Unterwasserandenken hin!

Mal sehen! Wenn ich zehn Taler Eintritt verlange...

Schreck laß nach!

...und jeder Besucher für fünf Taler Krimskrams kauft...

Huch!

He! Wer hat gesagt, daß du jetzt mich angreifen sollst?

O nein! Mein Glückszehner!

Halt durch, Onkel Donald, wir sind gleich da!

Meine Güte! Das war knapp!

Wo ist er nur? Ich muß ihn finden...

Hihi! Onkel Dagobert will sich wohl im Sand verstecken!

Was fällt dir ein? Ich suche meinen Zehner!

Fast hättest du ihn im Bauch eines Alligators suchen können!

Glaubst du, der Alligator hat ihn verschluckt?

Wenn ja, brauchst du nur nach einem zu suchen, der gute Geschäfte macht!

Oje, es wird Nacht! Wir müssen runter und den Zehner finden, bevor es dunkel wird!

Dafür ist es heute zu spät, Onkel Dagobert!

Schluchz! Dann... dann ist alles aus! Schnüff!

Kopf hoch! Morgen ist auch noch ein Tag! Ich wette, daß wir ihn morgen ganz leicht finden!

Später dann...

Ich lege mich hin! Aber ich werde heute nacht bestimmt kein Auge zutun!

Keine Panik! Du siehst wieder mal alles viel zu schwarz!

NINTENDO® PROUDLY PRESENTS:

Shooting-Star Mario in: Super Mario Kart™, Super Mario All-Stars™ und Mario Paint™ Gibt's jetzt als Super Classic Serie zum goldrichtigen Preis!

SUPER MARIO ALL-STARS™

SUPER MARIO KART™

Die 4 Spiele der legendären Super Mario Serie auf einer einzigen Kassette.

Marios tolle Computer-Mouse macht Dich zum genialen Künstler: vom Maler bis zum Filmregisseur.

Super Mario und seine Freunde im verrücktesten Go-Kart-Rennen aller Zeiten.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Have more Mario – have more fun!

Einige Stunden später...

Ratzepfüüü!

Es hilft nichts, etwas treibt mich nach draußen! Und wenn es nicht der Zehner ist, dann das Schnarchen der Kinder!

Und so...

Wenn ich allerdings an den Alligator denke, frage ich mich, was das kleinere Übel ist! Schauder!

Aber ich habe keine Wahl!

Sieh an, da ist er ja! Das nenne ich Glück!

Aber was wundere ich mich? Schließlich ist es ein Glückszehner, nicht wahr?

Weg jetzt, bevor...

Hoppla, was glitzert denn da? Am Ende ist es noch etwas von Wert!

Eine Versorgungs-leitung! Und sie führt in das alte Wrack!

Da ist eine Art Pumpe! Das sehe ich mir mal aus der Nähe an!

Huch! Vielleicht ist der Zeitpunkt doch ungünstig gewählt!

Obwohl mir jetzt, wo ich den Zehner hab', nichts passieren dürfte...

Nun ja, irren ist menschlich!

Moment mal, ein Seil? Was soll das werden?

Wenig später...

Die sollten einen Alligator-Unterwasserzirkus aufmachen! Das wäre ein Riesengeschäft!

Zur selben Zeit, im Wohnwagen...

Onkel Donald, wach auf! Onkel Dagobert ist weg! Hoffentlich hat ihn kein Alligator gefressen!

Wohl kaum! Es sei denn, der Alligator hat als Nachtisch seine Taucherausrüstung mitgenommen!

Dann ist er sicher seinen Zehner suchen gegangen!

Und so...

Wartet hier! Das ist nichts für Kinder!

Moment, Onkel Donald, ich hab' was gefunden!

Oha! Das ist ja sein Glückszehner!

Tatsächlich!

Und hier ist sein Tauchgerät!

Er hat also seinen Zehner gefunden! Aber wieso läßt er dann mir nichts, dir nichts alles liegen und verschwindet?

Freiwillig hat er es jedenfalls nicht getan! Schaut!

Fußspuren! Die einen könnten von Onkel Dagobert stammen...

Und die anderen von Alligatoren... falls Alligatoren aufrecht gehen! Seltsam!

Man folgt dem Rätsel...

Die Spuren führen in Richtung Dorf!

Also, ich kapier' jetzt überhaupt nichts mehr!

Indes, ganz in der Nähe...

Wir sind gleich da!

Was, sprechen könnt ihr auch? Ihr verschwendet hier in der Provinz wirklich eure Talente!

Es ist, wie wir befürchtet hatten... er hat die Sumpfgasleitung gefunden!

Sumpfgasleitung? Was wird hier überhaupt gespielt?

Sommer-Hits für Kids

Sommer-Preis-Hit im Restaurant-Café:
Die Super-Baseball-Caps mit vier verschiedenen Motiven.

Nur je **6.95**

Menü & Magic Card
Hähnchenbrust-Schnitzel mit Buchstaben-Kartoffeln, Gurken- und Tomatensalat und Ketchup, 1 Glas Coca-Cola, Fanta oder Sprite, 0,3 Liter, und eine von sechs tollen Hologramm-Karten.

Alles zusammen **7.95**

KARSTADT

RESTAURANT-CAFÉ

KARSTADT

795 3 345BWP648

Ich erklär's Ihnen, Herr Duck! Sehen Sie, ich bin der Bürgermeister von Kleinpimpflingen, und diese beiden Herren repräsentieren den Stadtrat!

Wir haben Sie hergebracht, um mit Ihnen zu verhandeln!

Ich verhandle nicht mit Entführern!

Wieso Entführung? Wir wollen Ihnen nur etwas zeigen!

He! Nicht so grob, ja!

Armer Onkel Dagobert!

Keine Angst, ich weiß schon, wie wir ihn da raushauen!

Bitte, Herr Duck, das ist es, was Sie sich ansehen sollen!

Was ist das?

TSCHUGG! TSCHUGG!

Der Stromgenerator für unsere kleine Stadt!

Sie tun gerade so, als wäre das eine tolle Touristenattraktion!

TSCHUGGA TSCHUGG

Was ist daran so Besonderes?

Daß er mit Gasen vom Grund der Lagune läuft!

Wissen Sie, Kleinpimpflingen ist nicht nur klein, sondern auch arm! Ohne den Sumpfgasgenerator könnten wir uns die Energie, die wir brauchen, überhaupt nicht leisten!

Wir wollten Ihnen wirklich nichts tun, Herr Duck!

Ich hab' gleich gemerkt, daß Sie keine echten Alligatoren sind!

Wir wollten Sie nur von hier verscheuchen!

So leicht ist ein Dagobert Duck nicht ins Bockshorn zu jagen...

KNURR!

Hilfe!

Ganz ruhig! Ich glaube kaum, daß der Sie beißen wird!

KNURR!

Wa-was macht Sie da so sicher?

Das ist der erste Alligator, den ich **knurren** höre!

KNURR!

Und der erste, den ich sehe, der unter seiner Haut einen **Matrosenanzug** trägt!

WAFF!

WAFF!

Donald! Kannst du denn gar nichts richtig machen, du Nichtsnutz?

Ich hab's doch nur gut gemeint! Ich dachte, die Leutchen wollten dir ans Leder!

Das nicht, aber hier gibt es ein großes Mißverständnis! Sie glauben, ich sei hinter ihrem Sumpfgas her!

Doch ich versichere Ihnen, das ist nicht der Grund!

Ich will hier ein Unterwassermuseum bauen!

Ein Unterwasser-museum? Das ist eine geniale Idee!

Danke, finde ich auch!

Unsere Einwohner könnten dann als Führer arbeiten! Sie kennen die schönsten Winkel in der Lagune!

Das bringt endlich Geld in die Stadt!

Ein dreifach Hoch auf Dagobert Duck!

Seufz! Aber mein Zehner ist verloren...

Irrtum, Onkel Dagobert, wir haben ihn gefunden! Er hat dir wieder mal Glück gebracht, wenn auch auf Umwegen! Hahaha!

HOCH! HOCH! HOCH!

ENDE

ANZEIGE

NEU

Hippomäßig gut!

Alle Happy Hippos futtern am liebsten den kinder Happy-Hippo-Snack®, denn er schmeckt so knusprig, cremig, schokoladig und ist reich an Milch und Haselnüssen – einfach hippomäßig gut.
Vielleicht ist der kinder Happy-Hippo-Snack® das Geheimnis, warum die Happy Hippos immer so happy sind!

© FERRERO XCV

EXTRA
Teil 1

Abenteuer-Set

Und so geht's weiter:

Nächste Woche
- Sonnenuhr
- Sternenuhr
- Allererste-Hilfe-Set
- Mini-Eßbesteck

In zwei Wochen
- Morsespiegel
- Signalpfeife
- Münztasche

Das Abenteuer-Set: Herzstück deiner Abenteurer-Ausrüstung! 10 wichtige Funktionen! Ein Mini-Teil mit Maxi-Leistung. In dieser MICKY MAUS und in den beiden nächsten Heften.

Lupe und Fernglas
Vergrößerungsglas, gleichzeitig Linse 1 des Fernglases

Fernglas
Aufsteckteil mit Linse 2

Orientierer
Zeigt dir bei Tag und Nacht den richtigen Weg!

10 Funktionen in einem!

Montage Teil 1

1. Sticker aufkleben

3. Linse 2 so aufstecken. Wie das Fernglas benutzt wird, siehst du rechts.

2. Die Lupe ist sofort einsatzbereit.

4. So wird Linse 2 verstaut, wenn du das Fernglas nicht benutzt.

Orientierung ohne Kompaß
Die Sterne zeigen dir den Weg

Den großen Wagen findest du bestimmt am nächtlichen Sternenhimmel. Wenn du ihn erst einmal „erwischt" hast, weißt du auch, wo Norden ist! Verlängere die hintere „Achse" des großen Wagens fünfmal. Du bist dann bei einem alleinstehenden, sehr hellen Stern. Das ist der Polarstern - und der steht immer im Norden. Damit du diesen wichtigen Orientierungs-Trick nicht vergißt, steht er auf dem Orientierer deines Abenteuer-Sets.

Die Uhr als Kompaß

Wenn die Sonne scheint, ist deine Armbanduhr so gut wie ein Kompaß! Lege deine Armbanduhr flach auf deine Hand. Richte den kleinen Zeiger auf die Sonne. Süden liegt dann genau zwischen dem kleinen Zeiger und der 1 auf deinem Zifferblatt.

Achtung: Wenn Winterzeit ist, liegt Süden zwischen dem kleinen Zeiger und der Zwei.
Damit du diesen wichtigen Orientierungs-Trick nicht vergißt, steht er auf dem Orientierer deines Abenteuer-Sets.

Immer der Sonne nach!

Auch ohne Uhr kannst du dich grob nach der Sonne orientieren. Die Sonne geht im Osten auf und im Westen unter. Deshalb gilt folgende Faustregel:
- Wenn du in die aufgehende Sonne schaust, ist Norden links.
- Wenn du in die untergehende Sonne schaust, ist Norden rechts.
- Mittags steht die Sonne im Süden.

Baum-Kompaß

Auch ohne Sonne und Sterne kannst du die Himmelsrichtungen bestimmen. Bäume helfen dir dabei:
Bei uns weht meistens Westwind, deshalb sind die Bäume fast immer nach Osten geneigt. Wenn du einen Baumstumpf findest: Die Jahresringe von Bäumen liegen nach Süden hin am weitesten auseinander. Im Norden der Bäume ist der Pflanzenwuchs dichter und kräftiger, weil dort die meiste Zeit Schatten ist.

So wird das Fernglas verwendet

Auf den nächsten Seiten Abenteuer-Comic zum Mitmachen

DIE SCHATZINSEL

Ein Abenteuer-Comic zum Mitmachen

Ein glücklicher Zufall hat Micky und Goofy die Karte einer Schatzinsel in die Hände gespielt. Klar, daß die beiden den Schatz heben wollen! Links unten ist die Wegbeschreibung zu sehen - leider ist sie lückenhaft: Der Name der Bucht, an der der Weg beginnt, ist unleserlich.
Doch genaues Studium der Karte zeigt Micky: **Nur von einer Bucht aus ist die Wegbeschreibung überhaupt sinnvoll.** Von den beiden anderen Buchten aus führt sie in die Irre.
Welche Bucht müssen Micky und Goofy ansteuern?

Der Weg zum Schatz

Gehe von der Anlegestelle an der Bananenbucht genau nach Norden bis zum Wasserfall.

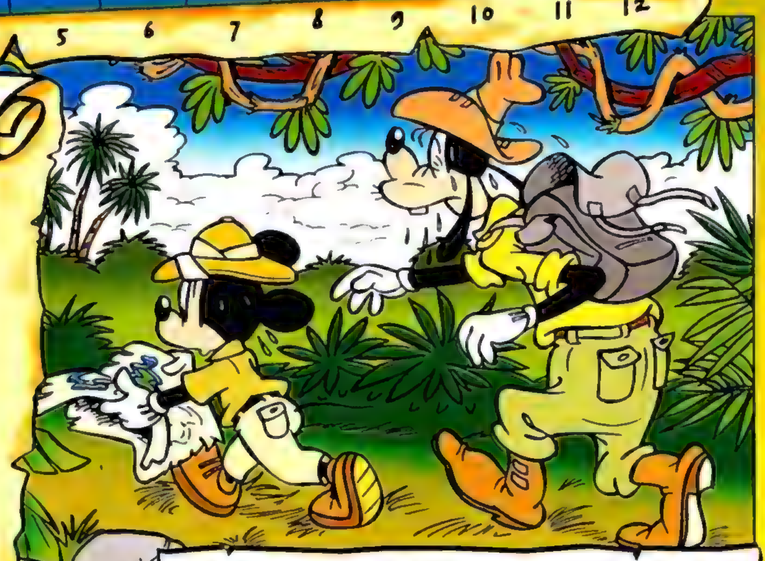
Gehe von dort genau nach Osten bis zum nächsten Fluß.

Gehe am Flußufer weiter in Richtung Norden.

Gehe genau sieben Kilometer.
Du bist dann an einer Brücke.

Überquere die Brücke und gehe weiter in südöstlicher Richtung bis zum ersten Berg über 300 m.

Gehe von dort direkt in Richtung auf den höchsten Berg der Insel. Bei der Ruine, die direkt am Weg liegt, wirst du den Schatz finden.

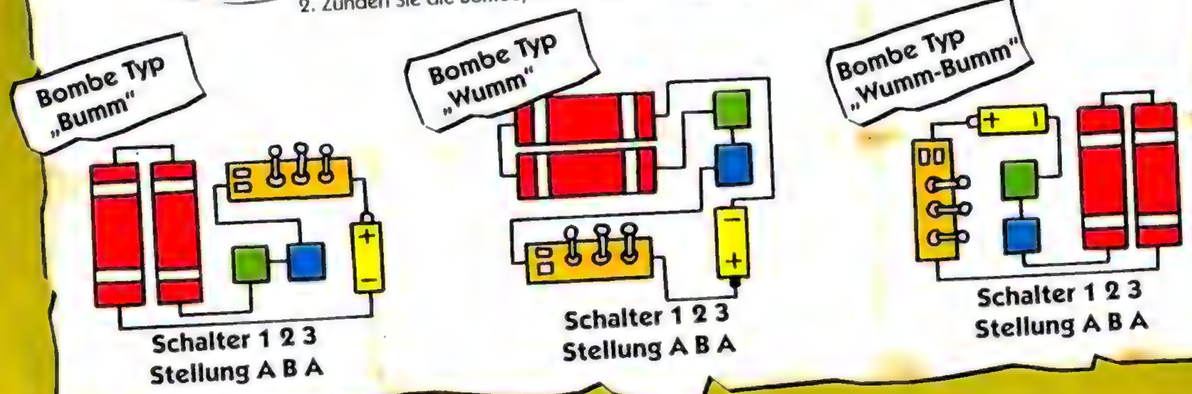


Sowohl Micky als auch Goofy haben schon nach den ersten paar Kilometern Fußmarsch drei Gegenstände verloren. **Welche?**

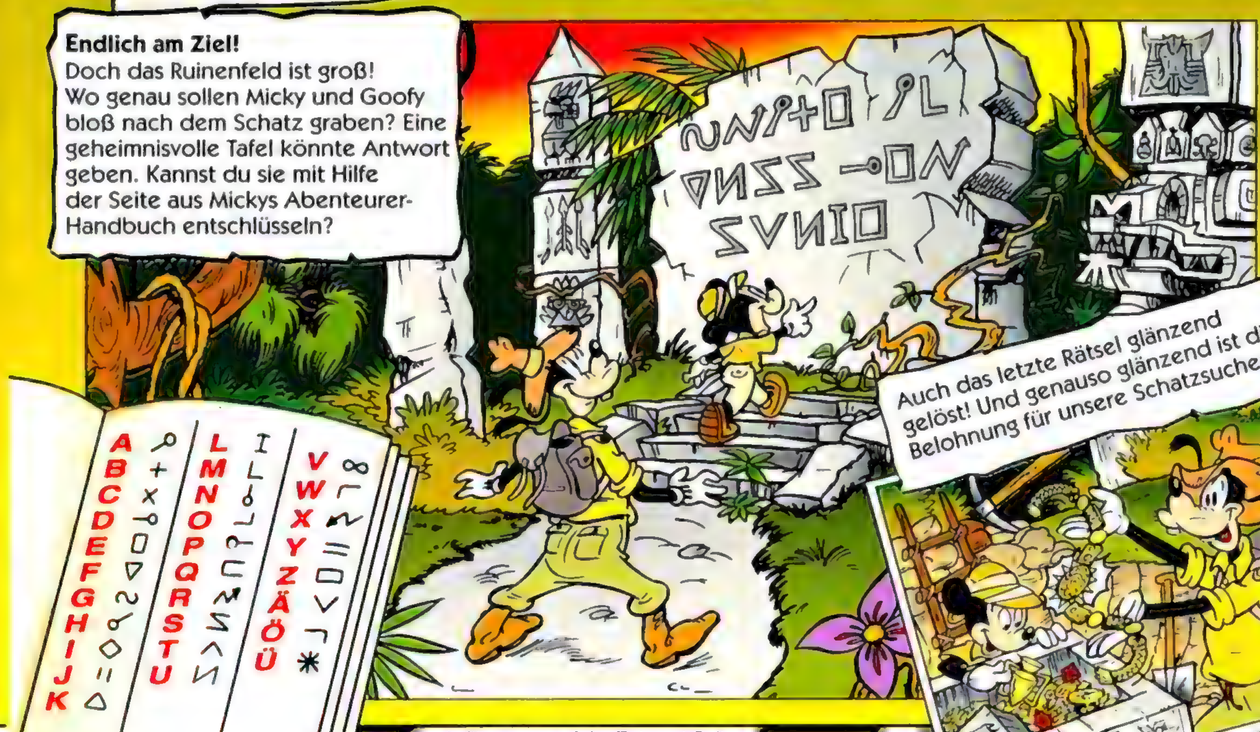
So ein Mist: Heruntergestürzte Felsbrocken versperren den Weg! Da hilft nur Sprengen. Zum Glück haben unsere zwei Abenteurer eine kleine Bombe im Gepäck.
Dummerweise hat die Firma **Peng** für ihre drei Bombentypen nur eine Anleitung gedruckt. **Lies die Anleitung und hilf Micky und Goofy, die drei Schalter ihrer Bombe richtig einzustellen!** Du mußt dazu natürlich herausfinden, was für eine Bombe die zwei haben - eine Wumm-, eine Bumm- oder eine Wumm-Bumm-Bombe?

Gebrauchsanweisung für Peng-Bomben

1. Stellen Sie anhand der Schaltpläne fest, was für einen Bombentyp Sie haben.
2. Zünden Sie die Bombe, indem Sie die Schalter so stellen, wie es Ihrem Bombentyp entspricht.


Bombe Typ „Bumm"
Schalter 1 2 3
Stellung A B A
Bombe Typ „Wumm"
Schalter 1 2 3
Stellung A B A
Bombe Typ „Wumm-Bumm"
Schalter 1 2 3
Stellung A B A

Endlich am Ziel!
Doch das Ruinenfeld ist groß!
Wo genau sollen Micky und Goofy bloß nach dem Schatz graben? Eine geheimnisvolle Tafel könnte Antwort geben. Kannst du sie mit Hilfe der Seite aus Mickys Abenteurer-Handbuch entschlüsseln?



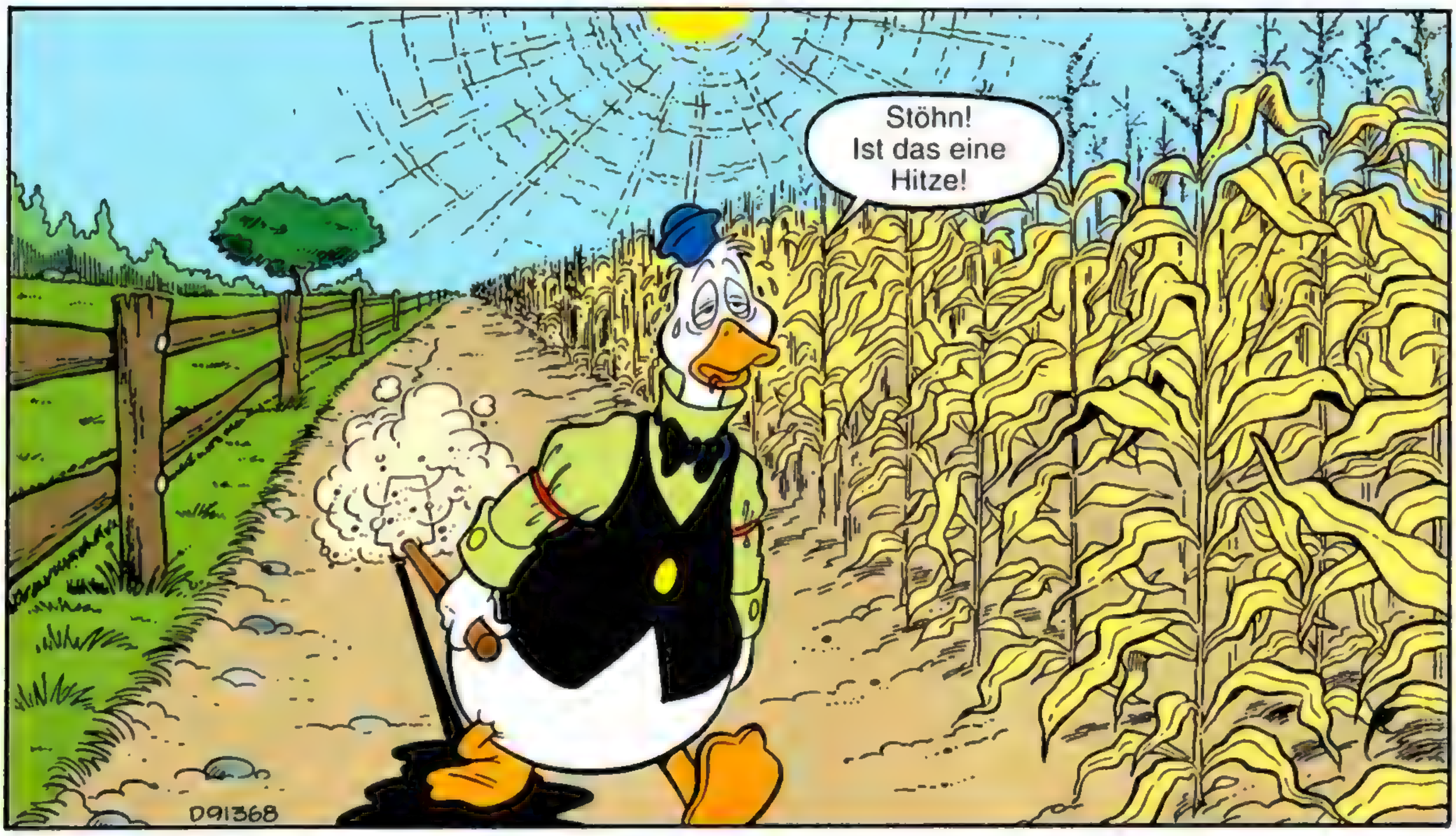
Auch das letzte Rätsel glänzend gelöst! Und genauso glänzend ist die Belohnung für unsere Schatzsucher.

Auflösungen auf der Ente-gut-Seite

Walt Disneys

OMA DUCK

Die Hitzewelle



Vielleicht ist auf dem Boden vom Brunnen noch Wasser! Sei so gut und halte den Eimer, während ich pumpe!

KAA-TSCHUNK!

Nicht ein Tropfen! Ich fürchte, du mußt uns einen Eimer Wasser vom Gösselbach holen!

Oh, oh! Viel ist da auch nicht mehr drin!

Das reicht ja hinten und vorne nicht!

Gib es den Tieren, Franz! Wir müssen uns was anderes ausdenken!

Vielleicht könnte man den Schacht ein bißchen tiefer graben!

Und...

Ich lass' dich runter! Über kurz oder lang wirst du da unten bestimmt auf Wasser stoßen!

S-so tief? Ich meine, m-muß das sein?

Vielleicht regnet es ja doch bald...

KLICK!

Hast du was gesagt, Franz?

Hilfeeee!

Was ist mit der Schaufel?

Au, mein Kopf...

Nichts als Staub und Sand! Statt auf Wasser stoße ich hier eher auf eine Ölquelle!

Sehr vielversprechend sieht das nicht aus, aber was sollen wir sonst tun?

Grab weiter, Franz! Und gib acht, ich werfe den Eimer wieder runter!

BONK!

Stunden später...

Japs! Es hat keinen Zweck! Wenn ich weitergrabe, komm' ich irgendwann in China raus, aber Wasser finden wir trotzdem keins!

DRING! DRING!

Hör mal! Wenigstens geht das Telefon wieder!

Gehen Sie nur ran, Frau Großmutter! Ich seh' nach, ob hier noch ein paar Tropfen drin sind!

Ja, hier Dorette Duck...

SPRITZ!

Und hier ist das Wasserwerk! Entschuldigen Sie den Ausfall, aber ein Blitz hat bei uns eingeschlagen und die Pumpen außer Betrieb gesetzt! Übrigens, das Gewitter zieht in Ihre Richtung...

DONNER!

Jetzt haben wir wieder genug Wasser! Marsch, zurück an die Arbeit, Franz!

Elendes Mist-wetter! Grummel!

ENDE

WER KANN DIE DALTONS RIECHEN?

LUCKY LUKE
GEWINNSPIEL FÜR SPÜRNASEN

Sie haben nämlich einen Fischladen überfallen und verstecken sich nun vor Lucky Luke. Aber wo? Einfach rubbeln und die Fährte aufnehmen.

© Lucky Productions von Morris, 1995

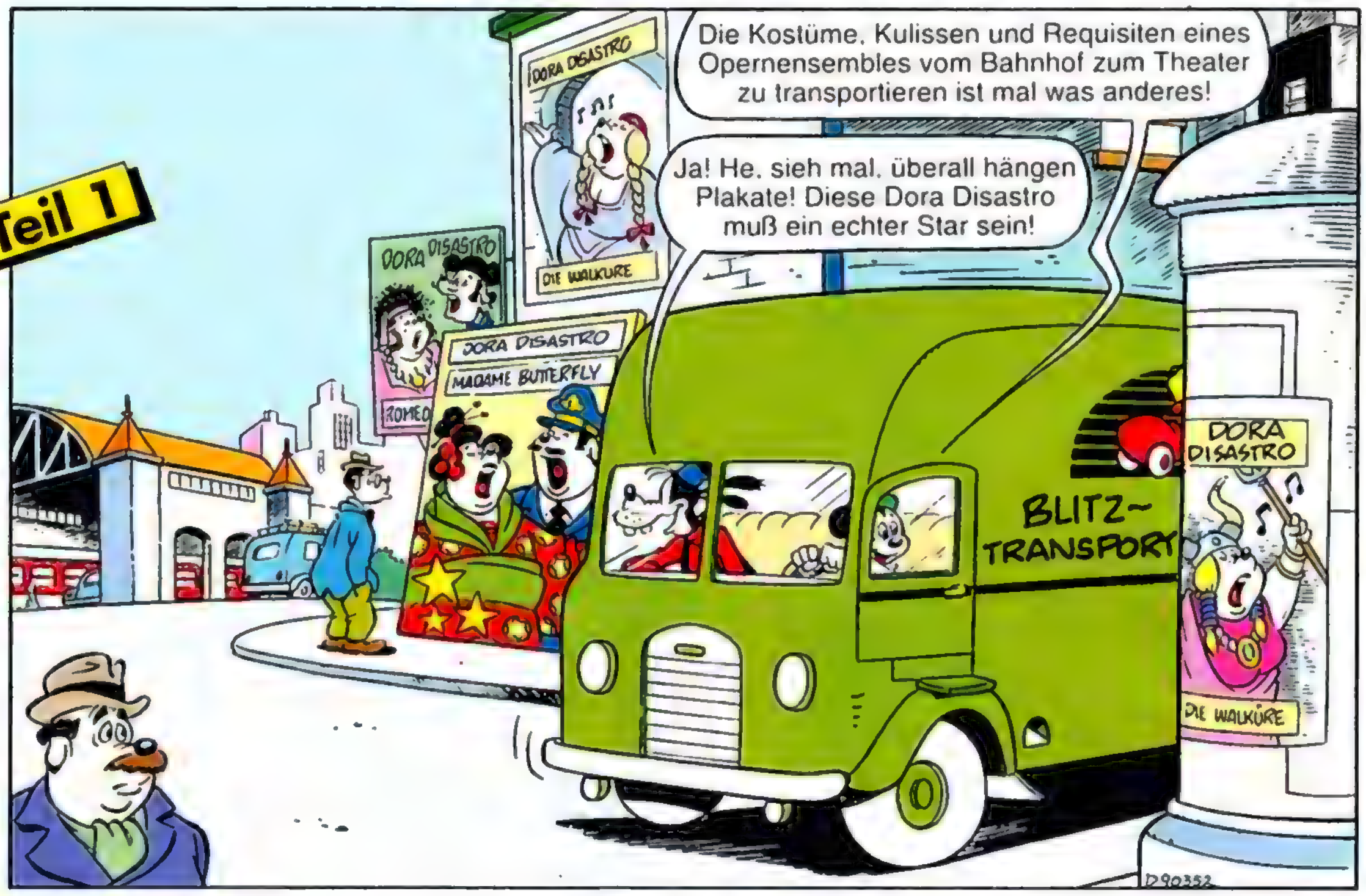
Duftende Teilnahmekarten gibt's bei Deinem Händler oder direkt bei Ehapa, Stuttgart

ehapa

Walt Disneys
MICKY MAUS

Die geheimnisvolle Maske

Teil 1



Ich freue mich, wieder mal in Entenhausen zu singen!

BLITZ!

BLITZ!

BLITZ!

Zur Seite, Platz da! Das Taxi der Signora wartet!

Sieh nur, wie die mit Pelzen behängt ist! Täte mich nicht wundern, wenn sie unter Artenschutz stehen würde!

Tja! Ich habe gelesen, daß man für so einen Pelz bis zu 50 Tieren das Fell über die Ohren ziehen muß!

Signora Disastro hat eine panische Angst davor, sich zu erkälten! Deshalb geht sie nie ohne ihre Pelze auf Reisen!

Ich werde mich bemühen, in ihrer Nähe nicht zu niesen, Herr...

Baldoni, der Bühnenmanager! Und Sie sind vom Blitz-Transport?

Oh, Mamma mia, mein Muff! Ich habe ihn in meinem Zugabteil vergessen!

Was ist, worauf warten Sie noch? Holen Sie ihn!

Äh... ja, ja, sofort!

Da ist er! Schön kuschelig, wie?

Geben Sie her!

Kreiiiisch!

Huch!

Was ist passiert?

Wer schreit da so?

Igitt! Vanillepudding!

Sie! Das war wieder Ihr Werk, geben Sie's zu!

Oooooh!

Aber was immer Sie auch anstellen, Sie werden nie den Platz meiner Frau einnehmen!

Das ist ja die reinste Open-air-Oper! Fehlt nur noch das Orchester!

Kann mir einer verraten, was da los war?

Bedaure, aber Signor Disastro hat uns alle zu strengstem Stillschweigen verpflichtet!

Aber nicht seine Frau, würde ich sagen! Die schrie ja wirklich wie am Spieß!

WRUMMMM!

Wie auch immer, erledigen Sie Ihre Arbeit, und vergessen Sie den Vorfall am besten!

Wie Sie meinen! Uff!

Auaaa! Verflixt, ich bin abgerutscht!

Um Himmels willen!

Seien Sie vorsichtig! In dieser Kiste ist die gesamte Garderobe der Signora!

Und in diesem Schuh steckt mein rechter Fuß, und davon hab' ich nur den einen! Stöhn!

Oje! Als nächstes kriegt dieses arme Mädchen da sein Fett ab!

Glauben Sie mir doch, Elvira ist unschuldig!

Ich kann mir nicht vorstellen, daß so ein hübsches Ding den Muff von jemandem mit Vanillepudding füllt!

Wer weiß? Theaterleute können manchmal ziemlich jähzornig sein!

Wenig später...

Da, schau! Was hab' ich gesagt?

ENTENHAUSENER OPER

DORA DISASTRO SONDER-GASTSPIEL

Sie Schwachkopf, Sie! Diese Plakate sind gelb! Ich habe ausdrücklich gesagt, daß Sie kein Gelb verwenden sollen!

DORA DISASTRO SONDER-GASTSPIEL!

Wie? Aber... aber...

Gelb erinnert meine Frau an Vanillepudding! Und sie haßt Vanillepudding!

Kreisch! Sag nie wieder dieses Wort!

Komm, mein armes Singvögelchen! Du mußt dich jetzt unbedingt ein wenig ausruhen!

Gibt's Probleme?

ANZEIGE

MACHT TIGERSTARK!

Frigeo

CHAMP

Frigeo

RED TIGER

ENERGY-BRAUSE

Langsam, Goofy, heb an! Gleich haben wir's!

Ächz! Ich frag' mich, wie viele Klamotten da drin sind!

Plötzlich...

Auuuuu!

KRACH!

Das war mein linker Fuß!

ANZEIGE

Was die schöne Sommerzeit für Arielle-Fans jetzt noch schöner macht...

Das große Sommer-Sonderheft

ARIELLE EXTRA NR. 1

Doppelt stark! 72 Seiten!

Jetzt überall, wo es Zeitschriften gibt!

NEU!

ARIELLE DIE MEERJUNGFRAU SPEZIAL

Mit 3 extralangen ARIELLE-Comic-Abenteuern!
Jede Geschichte 21 Seiten!

Zusätzlich: Eine ganze Reihe Freizeit-, Spiel- und Spaß-Seiten!

Viele Comic-, Spiel- und Spaßseiten!

Mit drei extralangen Comic-Abenteuern!

Hm ...

O weh! Dank dem Dreizack wird der Zyklop über ganz Atlantika herrschen!

auch ein in die zauberhafte Welt von Arielle!

Auauauau! Autsch!

Bitte Ruhe!

Hören Sie auf mit diesem Geplärre! Meine Frau verträgt keinen Lärm! Sie ist überaus empfindlich!

Mein großer Zeh auch! Aber von dem redet keiner!

Hier rein mit der Kiste!

Hmpf! Der allein macht mehr Lärm als wir beide zusammen!

Wird's bald? Oh, mein armes Täubchen!

Ich bin nicht Ihr Täubchen, und Ihr Mitleid brauch' ich auch nicht!

Da haben Sie Ihre Kiste!

Machen Sie sie auf!

Wenn's denn sein muß...

Diese Nägel muß einer mit dem Vorschlaghammer reingeschlagen haben!

KWARRRZ!

Huch!

SPLITTER! KRACKS!

Iiiiiih!

Buuuääääh!

Vanille-pudding?

Buhuhuuu!

Was hat sie bloß gegen Vanillepudding? Schmeckt doch lecker!

Was ist denn nun schon wieder... o nein! Die Kostüme... sie sind völlig ruiniert!

Mit Unmengen von Vanillepudding! Und an Signora Disastro klebt der Rest!

Finden Sie einen, der eine besonders große Rührschüssel hat! Er muß der Schuldige sein!

Moment mal! Hier ist ein Umschlag angeheftet!

Öffnen Sie ihn!

DIE VANILLEPUDDING-ATTACKEN HÖREN ERST DANN AUF, WENN DIESE ALTE KRÄHE DISASTRO ABTRITT UND ELVIRA IHRE ROLLEN ÜBERNIMMT.

GEZEICHNET DIE MASKE

Ich finde, es wäre langsam Zeit für eine Erklärung!

Seufz! Ja, Sie haben recht!

Seit wir diese Tournee begonnen haben, quält ein Verrückter Signora Disastro mit Anschlägen dieser Art!

Er nennt sich **die Maske** und verlangt, daß sie abtritt und Elvira die neue Primadonna der Truppe wird!

In diesem Moment...

Baldoni! Feuern Sie Elvira auf der Stelle! Und Tenor Alfredo gleich mit, wenn er aufmuckt!

Langsam, nur die Ruhe!

Ohne Beweise geht das nicht!

Und sollte sie doch schuldig sein, wird sie Ihre Frau aus Zorn darüber erst recht piesacken!

Hm, da könnten Sie allerdings recht haben!

Warum engagieren Sie nicht zwei erfahrene Privatdetektive, die Elvira im Auge behalten und Ihre Frau vor weiteren Attacken beschützen?

Eine großartige Idee! Aber wo finde ich in Entenhausen zwei tüchtige Detektive?

Sie stehen direkt vor Ihnen! Das ist Mickys und mein zweiter Beruf!

Also gut! Allerdings darf niemand wissen, daß Sie Detektive sind! Offiziell sind Sie zwei zusätzliche Komparsen!

O Mann, das gefällt mir! Ich wollte schon immer mal in einer Oper mitsingen!

Sie war so trüb, so traurig, sie war so geisterbleich...

...die Wolken zogen schaurig, und Wellen schlug der Teieieich...

Aaaaahh!

Meine Ohren!

Hören Sie, Sie haben den Job nur unter der Bedingung, daß er auf keinen Fall singt... **auf gar keinen Fall!**

Mmmpffff!

Am nächsten Abend...

Denk dran, daß du dich zurückhältst und nicht einmal mitsummst! „Der Barbier von Bürzelbach“ ist eine beliebte Oper, und dabei soll es auch bleiben!

Alles klar! Ich begnüge mich damit, den Tenor einzuseifen! Hehe!

Wehe, du wagst es!

Beruhige dich, Micky, war nur ein Scherz! Komm, laß uns Elvira und Alfredo zuhören! Sie singen gerade ihr Duett!

Das Mädchen hat einen wundervollen Sopran! So rein und glockenhell wie ein Engel!

Pah! Sie ist eine blutige Anfängerin! Warten Sie ab, bis Sie meine Stimme hören!

Das werden wir, Signora! Wir sind Komparsen in Ihrer nächsten Szene!

Lächerlich, dieser Beifall! Völlig unverdient! Bei mir hingegen...

Bravo!

Da capo!

Großartig!

So sag mir denn, wo bist du, Lieber? Meine Haarpracht braucht...

...dich wieder... schriill...

Wimmer, winsel, kreisch...

Gleich werde ich das Publikum von ihr erlösen! Hehe!

Die Maske! Lauf du nach links, Goofy, ich laufe nach rechts! Vielleicht erwischen wir den Kerl noch!

Kreiiisch!

Aaaaiiiiiiii!

Hurra! Bravo!

Den Vorhang runter!

Wieso? Das Publikum ist begeistert von dieser Szene!

Da drüben läuft er!

Ja, ich seh' ihn!

Unter-dessen...

Dieses Mal sind Sie zu weit gegangen!

Ich? Aber das war ich nicht, Signora!

Bleib stehen, Maske! Dein Spiel ist aus!

Aha! Na warte, du Schuft!

Jetzt ist endgültig Schluß mit deinen Puddingattentaten!

Ich hab' ihn!

Aaaaaah! Hiiilfe!

Jedoch...

Oh, oh, oh...

Fortsetzung folgt!

Walt Disneys

MICKY MAUS SPASS-TV

22.7. bis 28.7.1995

Das Spaß-Programm der Woche! Ausgewählt von MICKY MAUS.

Disney Club

Spiel & Spaß mit Judith und Stefan

(Sa: ARD)

Tierwelt

Lustige Pinguine auf dem Eis

(So: PRO 7)

Knöpfchen & Kito

Ein Mädchen wird verzaubert

(Sa: RTL 2)

7.00 Uhr

7.00 SAT.1

Hallo Bobby

Bobby und seine Freunde gründen ein Baseball-Team. Beim Wettkampf gegen die „Tiger" wird Bobby zum Held des Tages. *(25 min.)*

7.25 SAT.1

Don Coyote

Don Coyote vereitelt einen Raubüberfall auf einen Grafen. Zum Dank vererbt dieser ihm seine Burg. Damit ist die Frau des Grafen gar nicht einverstanden. *(25 min.)*

7.35 ARD

Es war einmal . . .

Heute treffen wir u. a. den Eroberer Alexander, den Großen. Er gründete die Stadt Alexandria, in deren berühmter Bibliothek viele wertvolle Dokumente der damaligen Zeit gesammelt wurden. *(25 min.)*

7.50 SAT.1

Eek, der Kater

Eek will für seine kranke Freundin Wendy ein Autogramm der berühmten „Squishy Bearz"-Bären besorgen. Gleichzeitig plant die Rattenbande – als Bären verkleidet – einen Diebstahl. *(25 min.)*

7.50 RTL

Zwei dumme Hunde

Little und sein Freund Big haben auch diesmal wieder einen Riesenhunger. Da begegnen sie dem kleinen Rotkäppchen. *(25 min.)*

8.00 Uhr

8.00 ARD

Die Kinder vom Mühlental

Im Mühlental fällt endlich der erste Schnee. Sofort werden Skier und Schlitten hervorgeholt: Der Winterspaß kann beginnen. *(30 min.)*

8.30 ARD

Prinz Eisenherz

Eisenherz träumt von einer geheimnisvollen Frau, die ihn bedroht. Als er den alten Olm besucht, begegnet er ihr wirklich! *(30 min.)*

8.40 SAT.1

Doug

Zusammen mit den Pfadfindern macht Doug einen Ausflug in den Wald. Dabei stellt sich heraus, daß Roger Angst vor Schlangen hat. *(25 min.)*

9.00 Uhr

9.03 ARD

Käpt'n Blaubär Club

Hein Blöd und der Käpt'n reisen ins Gebirge. Dort wollen sie die Kraxlflossler von Oberammergau finden. Onkel Dagobert sucht einen Schatz in der Antarktis. *(57 min.)*

10.00 Uhr

10.30 ARD

The Munsters

Herman läßt sich auf ein Autorennen mit dem Vater von Eddies Freund Sandy ein. Er weiß allerdings nicht, daß Sandys Vater Profi-Rennfahrer ist. Herman verliert das Rennen – und das Auto! *(30 min.)*

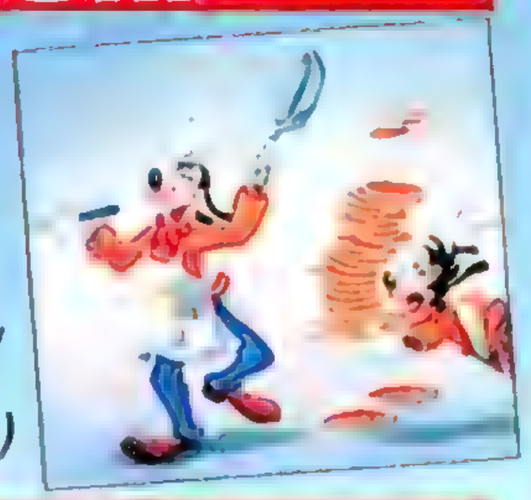
22. Juli SA

10.00 Uhr

10.50 RTL

Disney & Co.

Mit Goofy & Max: Karlo ist der Meinung, daß ihm jemand etwas Böses antun will. Goofy und Max beschließen, ihm zu helfen. *(25 min.)*



11.00 Uhr

11.03 ARD

Disney Club

Meike Ewers, die Juniorenmeisterin im Rudern, ist zu Gast im Studio und berichtet von ihrem Sport. Judith und Stefan unternehmen auf dem Vierwaldstätter See eine Fahrt mit einem wunderschönen alten Dampfschiff. Dabei versucht Stefan, selbst Kapitän zu werden. *(87 min.)*

11.03 ZDF

Supergran

In Chisleton wird eine wertvolle Perle ausgestellt. Die Teller-Bande überlegt sich einen Plan, um sie zu stehlen. *(27 min.)*

12.00 Uhr

12.00 ZDF

Tao Tao

Mutter Panda erzählt das Märchen von der Wasserschildkröte Lahaina. Die will das Meer von dem Walfisch Mani befreien. *(25 min.)*

12.15 PRO 7

Parker Lewis

Eigentlich ist Larry der ungekrönte König der Schule. Doch nun wird er von einem neuen Schüler herausgefordert. Da Larry seiner Freundin versprochen hat, nicht mehr zu kämpfen, nimmt er die Herausforderung nicht an. *(25 min.)*

13.00 Uhr

13.20 SAT.1

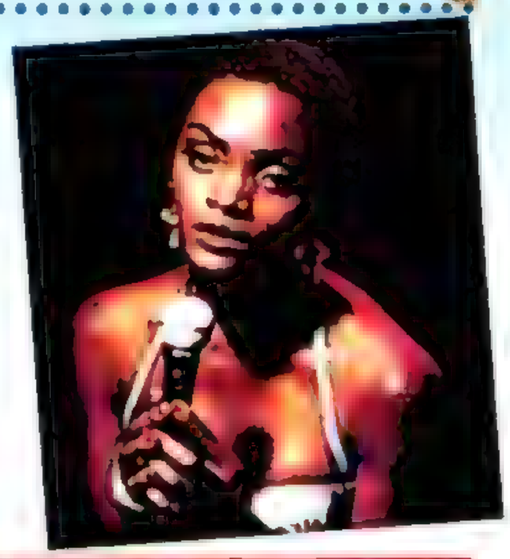
Mr. Smith

Mr. Smith will auf Ellis Kinderparty. Dort findet Billy, der Sohn eines Reporters, heraus, daß Mr. Smith kein normaler Affe ist! Er informiert seinen Vater. *(30 min.)*

13.50 SAT.1

Catwalk

Benny hat sich unglücklich verliebt und ist traurig. Deshalb fällt der lang geplante Studiotermin der Band ins Wasser. *(55 min.)*



14.00 Uhr

14.55 RTL

Knight Rider

Ein Unbekannter versucht, eine Autofirma zu ruinieren. Die Ingenieurin Melanie Mitchell bittet Michael Knight und sein Wunderauto K.I.T.T. um Hilfe. *(55 min.)*

15.00 Uhr

15.00 K1

Odyssee ins Traumland

Am Leuchtturm wurden Sachen von Jans Vater gefunden. Alpha und Zack ermutigen Jan, die Suche nach ihm nicht aufzugeben. *(25 min.)*

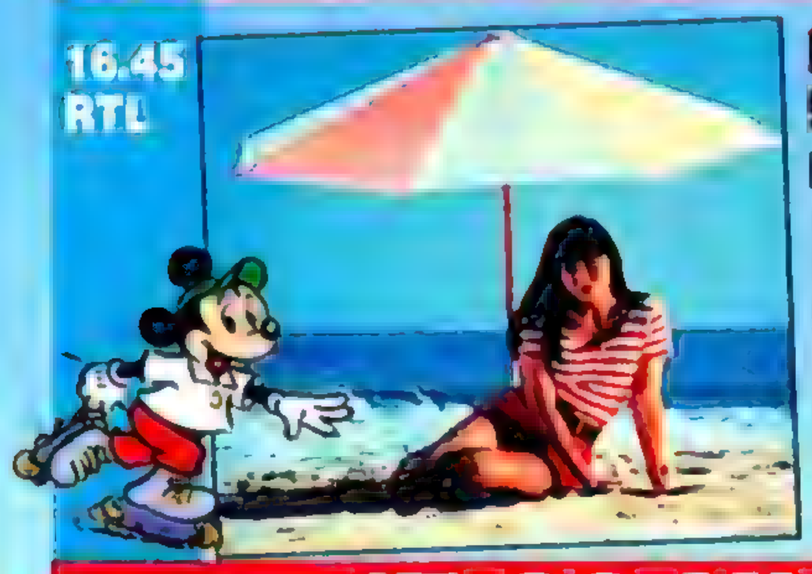
15.50 RTL

Das A-Team

Die Watson-Brüder tyrannisieren eine Stadt. Das A-Team will Trish, der Frau eines Freundes, aus der Klemme helfen. Doch daraus wird nichts, denn sie werden von Colonel Lynch verhaftet. *(55 min.)*

16.00 Uhr

16.45 RTL



Beverly Hills, 90210

Es ist Halloween und die West Beverly High veranstaltet ein Kostümfest. Fieberhaft wird die Party vorbereitet. *(60 min.)*

17.00 Uhr

17.15 RTL 2

Knöpfchen und Kito

Knöpfchen ißt eine Zauberwurzel. Davon wird sie so klein wie ein Insekt. Das Känguruh will ein Gegenmittel besorgen. *(75 min.)*

17.45 RTL

Westerdeich

Rudi bittet Lisa, wieder bei ihm zu arbeiten. Da sie sich langweilt, willigt sie ein. Astrids Eltern sind nicht gerade begeistert, daß Rudi sich mit ihrer Tochter trifft. *(60 min.)*

18.00 Uhr

18.00 PRO 7

Cousteau

Die Taucher erforschen die Höhlen der zentralamerikanischen Insel Mujeres. Sie wollen Barsche beobachten. In den pazifischen Gewässern gibt es davon Tausende zu bewundern. *(65 min.)*

18.25 RTL 2

Tom Sawyer und Huckleberry Finn

Tom muß in die Sonntagsschule. Dort soll er Bibelverse auswendig lernen. Doch er wendet einen seiner schlauen Tricks an. *(95 min.)*

18.00 Uhr

18.45 Vox

Insel der Pelikane

Heute geht es um den australischen Pelikan, der vor der Nordküste Sydneys lebt. In wunderschönen Aufnahmen werden seine Lebensgewohnheiten gezeigt. *(30 min.)*

Der Pelikan gehört zu den größten Flugvögeln. Man erkennt ihn an seinem großen Beutel und seinem langen Schnabel. Die Flügelspannweite beträgt zweieinhalb Meter. Obwohl er sich am Boden tollpatschig bewegt, kann er elegant durch die Lüfte segeln.

19.00 Uhr

19.15 Vox

Lebendige Wildnis

Raubtiere sind furchterregend – und doch faszinierend. Das hat sicherlich viel damit zu tun, daß sie andere Tiere jagen. Doch das müssen sie tun, um zu überleben. *(60 min.)*

19.45 WDR

Zoo & Co.

Das Delphinbecken im Nürnberger Tierpark bietet den klugen Tieren viel Platz. Dort fühlen sie sich wohl. *(30 min.)*

20.00 Uhr

20.15 PRO 7

Hilfe, die Amis kommen

Spielfilm. Die amerikanische Familie Griswald gewinnt eine Urlaubsreise quer durch Europa. Dabei erlebt sie eine Menge lustiger Abenteuer. *(110 min.)*

23. Juli SO

6.00 Uhr

6.55 ARD

Pumuckl TV

Eva und Beni haben alle Hände voll zu tun: Das kleine Monster jammert ohne Unterlaß! Pumuckl bekommt eine Spielzeugente von Meister Eder. *(55 min.)*

7.00 Uhr

7.30 ZDF

Die Fraggles

Cotterpin Doozer hört von einer Höhle, in der schon ihre Vorfahren gelebt haben. Gemeinsam mit Gobo macht sie sich auf die Suche. *(25 min.)*

7.55 ZDF

Wo ist Walter?

Im Land der bösen Schrecklichkeiten lernt Walter einen kleinen Vampir kennen, der sich gern in einen Menschen verwandeln würde. Die Anleitung dazu ist auf Schloß Dracula versteckt. Tapfer machen sich Walter und sein kleiner Freund Wau auf den Weg. Mumien, Geister und der Korridor des Schreckens können Walter nicht von der Suche nach der geheimnisvollen Schriftrolle abhalten. 13 Folgen der Serie. *(25 min.)*

8.00 Uhr

8.40 RTL

Muppet Babies

Kermit, der Frosch, Miß Piggy und ihre Freunde erleben beim Spielen im Kinderzimmer die unglaublichsten Abenteuer! *(25 min.)*

8.00 Uhr

8.55 PRO 7

Jabber Jaw – König der Meere

Letzte Folge der Serie. *(20 min.)*

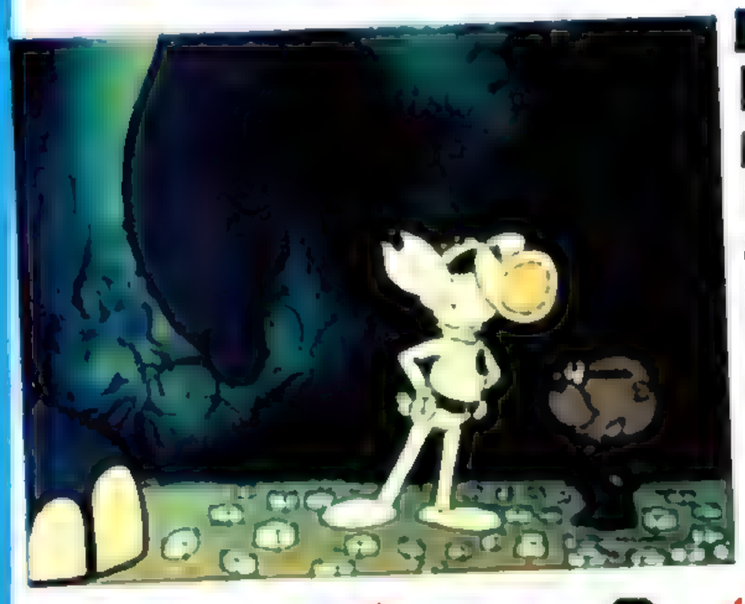
9.00 Uhr

9.00 SAT.1

Leonard 6

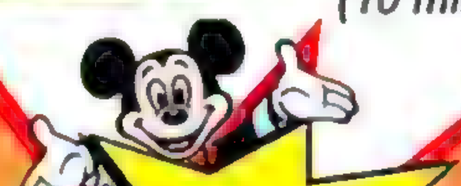
Spielfilm. Medusa hat ein Mittel erfunden, mit dem sie die kleinsten Tiere in Ungeheuer verwandeln kann. Superagent Leonard soll sie daran hindern! *(90 min.)*

9.25 SRG



Danger Mouse

Die schlaue Maus löst als Geheimagent die schwierigsten Fälle. Dabei hilft ihr der Maulwurf. *(10 min.)*



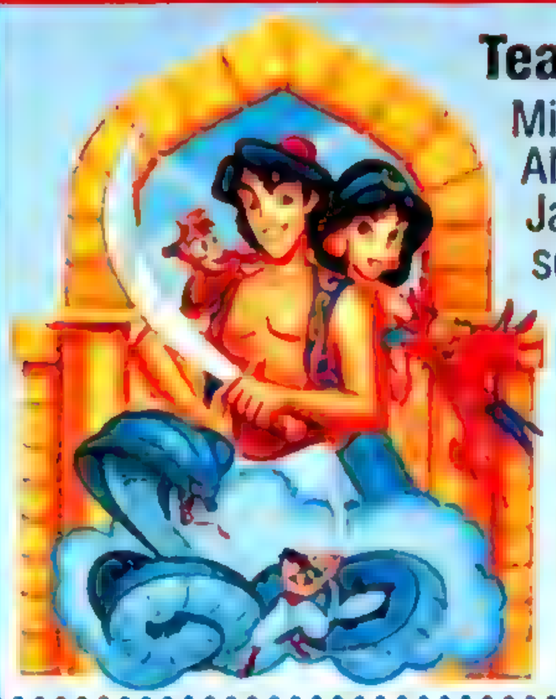
7.55 / ZDF

Wo ist Walter?

Rot-weiß geringeltes T-Shirt und Bommelmütze – das sind Walters Erkennungszeichen. Sicher kennt ihr die Bücher mit den Wimmelbildern, auf denen ihr Walter und seinen Freund, den Zauberer, suchen müßt! Jetzt könnt ihr die Abenteuer der beiden am Bildschirm mitverfolgen!

10.00 Uhr

10.00 RTL



Team Disney

Mit „Aladdin". Aladdin verspricht Jasmin, mit ihr einmal schön auszugehen, ganz ohne Dschinni, Abu und Jago. Aber dann hören unsere Abenteurer von einem geheimnisvollen Schatz auf einer Insel . . . *(30 min.)*

10.20 ZDF

Sigi Sauerstoff

Punkie wird vom Bauern mit einem Lichtstrahl geblendet und gefangengenommen. Sweety ergeht es ebenso! *(15 min.)*

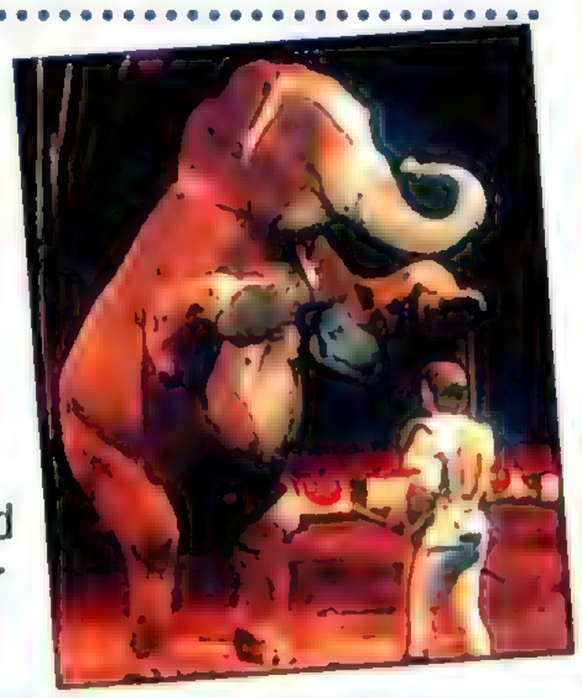
10.30 RR

Die Insel der letzten Piraten

Letzte Folge. Ahab weigert sich, seinen Vater und die Kinder zu verraten. Doch da befreien die Kinder ihren Freund! Dabei setzen sie allerdings das Dschungeldorf in Brand. *(30 min.)*

10.30 SAT.1

Action, Gags und Illusionen



Mit den Acapulco Todesspringern, Familie Richter und ihrer Elefantendressur, der Eisrevue „Hot Ice" und der Julian Santos Gruppe auf Rädern. *(55 min.)*

10.50 RTL

Team Disney

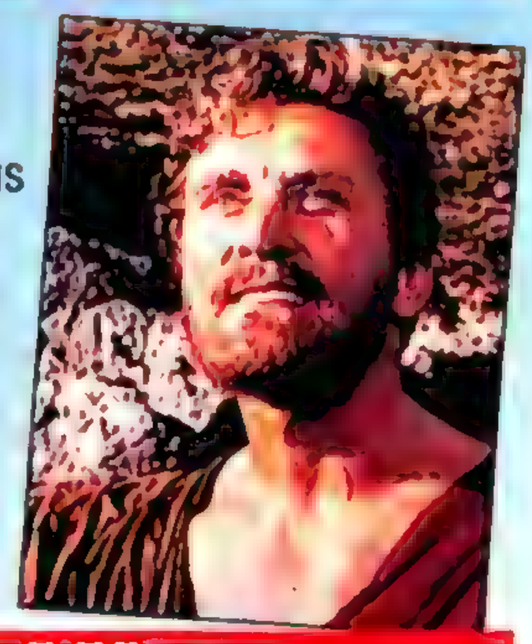
Mit „Bonkers", der heute vier neue Abenteuer erlebt: „Auf dem Holzweg", „Goldjitters und die drei Luchse", „Keine Zeit für Hochzeiten" und „Rettet den Truthahn". *(25 min.)*

11.00 Uhr

11.40 S-RTL

Die Fahrten des Odysseus

Spielfilm. Auf Odysseus lastet ein Fluch: Er muß jahrelang über die Meere irren und gefährliche Prüfungen bestehen, bevor er nach Hause zurückkehren darf. *(105 min.)*



13.00 Uhr

13.05 ARD

Twist total

Pete, Gribble, Tiger und Rabbit sind entsetzt: Gangster haben eine Maschine gestohlen, die Menschen jünger oder älter machen kann! *(25 min.)*

13.15 PRO 7

Die Tierwelt ruft!

Heute: „Pelikane und Pinguine". Pelikane ziehen bei brütender Hitze ihre Jungen groß, während Pinguine Kälte lieben. *(50 min.)*

INFO

Pinguine können nicht fliegen. Sie benutzen ihre Flügel im Wasser als Ruder, wenn sie nach Fischen oder Krebsen tauchen. Ihr dichtes Gefieder schützt sie vor Kälte – selbst Temperaturen von minus 50 Grad können ihnen nichts anhaben.

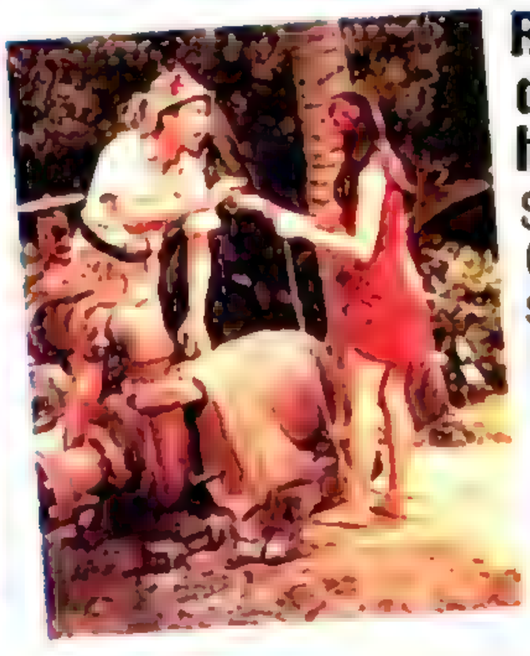
14.00 Uhr

14.20 RTL

Die Nanny

Sheffields ehemaliges Kindermädchen kommt zu Besuch. Sie will Fran „Nachhilfe" geben. *(25 min.)*

14.45 RTL



Robin Crusoe, der Amazonenhäuptling

Spielfilm. Pilot Robin Crusoe muß sich aus seinem brennenden Flugzeug mit dem Fallschirm retten. Er strandet auf einer einsamen Insel. *(135 min.)*

23. Juli SO

15.00 Uhr

15.50 PRO 7

Der Gendarm vom Broadway

Spielfilm. Der Gendarm von St. Tropez reist zum Polizei-Treffen nach New York. Es wird turbulent! *(100 min.)*

16.00 Uhr

16.35 SAT.1

Piraten von Madagaskar

Spielfilm. Polizeisergeant La Bigorne erhält den Befehl, Seeräuber zu jagen. Doch statt dessen landet er auf einer Insel . . . *(105 min.)*

17.00 Uhr

17.45 WDR

Als die Tiere den Wald verließen

Gleich zu Beginn ihrer gefährlichen Reise müssen die Tiere gegen eine Trockenheit ankämpfen. *(30 min.)*

17.00 Uhr

17.50 RTL

Westerdeich

Die Hochzeit von Chris und Astrid wird ausgiebig gefeiert. Und Heinz versöhnt sich endlich wieder mit Renate. *(55 min.)*

19.00 Uhr

19.15 Vox

Blaue Wildnis

Was passiert eigentlich mit dressierten Delphinen, die zu alt werden, um in Shows zu arbeiten? *(30 min.)*

Delphine sind Wassersäugetiere, die bis zu neun Meter lang werden können. Freilebende Delphine schließen sich gern dem Menschen an, begleiten Schiffe und führen ihre Kunststücke vor. In Gefangenschaft sind sie zahm und sehr gelehrig.

MO 24. Juli SPASS-TV

9.00 Uhr

9.35 ZDF

Pippi geht von Bord

Spielfilm. Weihnachten steht vor der Tür. In der Villa Kunterbunt herrscht große Aufregung. Pippi hat im Limonadenbaum für jedes Kind ein Geschenk aufgehängt. *(85 min.)*

12.00 Uhr

12.30 K1

Mr. Belvedere

Wesley hat sich in Sheila verliebt und will mit ihr durchbrennen. Mr. Belvedere versucht, die beiden daran zu hindern, doch unglücklicherweise hat ihn der geheimnisvolle „Stonehenge-Fluch" heimgesucht. *(30 min.)*

14.00 Uhr

14.30 ARD

Wuff – Schon wieder bin ich ein Hund

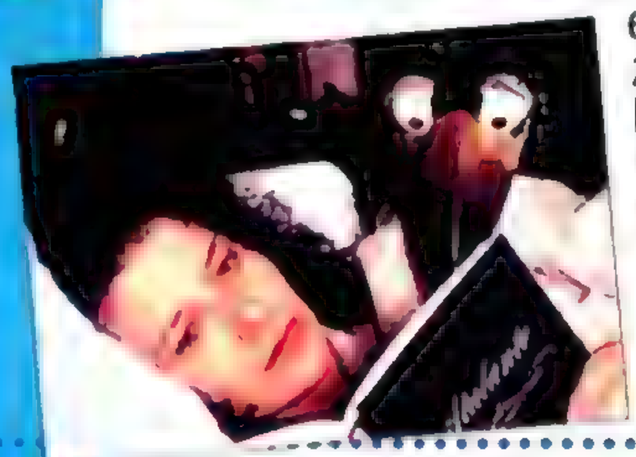
Mr. Flints Schäferhund Hannibal rennt Eric, den Hund, dauernd über den Haufen. Mr. Flint läßt nicht mit sich reden. Vielleicht sollte Eric es stattdessen mal bei Hannibal versuchen. *(25 min.)*

16.00 Uhr

16.05 3sat

Siebenstein

Rudi, der Rabe, drückt sich davor, sein Nest endlich mal aufzuräumen. Der Koffer vermutet: Raben gehören wohl zur Gattung der Faultiere! *(25 min.)*



16.30 3sat

Die 6 Bartons

Banksiawood im Football-Fieber: Das Endspiel steht an, alle hoffen auf den Pokal. Nur Paul kann Football nicht ausstehen. *(30 min.)*

16.00 Uhr

16.45 SRG

Tim und Struppi

Kaum in Bondurien eingetroffen, werden Tim, Struppi und Haddock gefangengenommen. Doch mit Hilfe der Sängerin Castafiore können sie entwischen und Professor Bienlein ausfindig machen. *(30 min.)*

17.00 Uhr

17.00 PRO 7

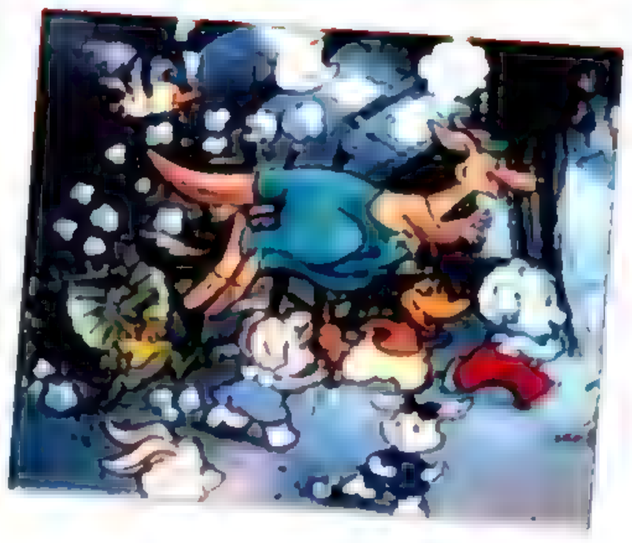
Tiny Toon Abenteuer

Das tolle Schwein Hampton erweist sich als tapferer Musketier und rettet die zarte Lady May vor ihrem Verfolger, dem schrecklichen Ritter Lord Sebastian. So geht das nicht weiter. Babs und Buster machen sich auf den Weg nach Hollywood, um Meister Spielberg einmal gehörig die Meinung über die Serie zu sagen. *(30 min.)*

18.00 Uhr

18.00 HR

Blinky Bill

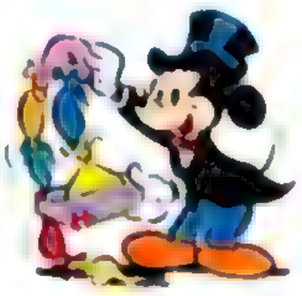


Eine schreckliche Nachricht macht die Runde: Angeblich halten die Menschen ein kleines Koalabärchen im Zoo gefangen. Blinky startet eine Rettungsaktion. *(20 min.)*

18.30 PRO 7

ALF

Heute: „Der Jodelpriester". ALF hat eine neue Überraschung für die Tanners: Er möchte Priester werden. Nach den strengen Regeln der melmacanischen Religion muß er dazu eine gute Tat vollbringen. *(30 min.)*



19.00 Uhr

19.00 ORF 1

Die Cosby-Show

Rudy hat ein Märchen geschrieben. Es spielt in einem Land, wo nur glückliche Menschen leben, bis der Herrscher von „Gemeinien" einen Krieg beginnt. Cliff und Clair sind erstaunt über die Phantasie ihrer Tochter. *(30 min.)*

25. Juli DI

9.00 Uhr

9.25 ZDF

Otto ist ein Nashorn

Märchenfilm. Die Jungen Topper und Viggo sind dicke Freunde. Als Viggo eines Tages ein Nashorn an die Wand malt, steht es plötzlich quicklebendig im Zimmer. *(95 min.)*

10.00 Uhr

10.10 K1

Anne mit den roten Haaren

Endlich sind Sommerferien! Anne mußte jeden Tag für die Aufnahmeprüfung fürs College pauken. Jetzt ist erst mal Schluß damit: Die Schulbücher landen während der Ferien auf dem Dachboden! *(25 min.)*

13.00 Uhr

13.05 RTL 2

Alvin und die Chipmunks

Alvin quälen tiefe Zweifel wegen seiner gescheiterten Musikerkarriere. Aus Frust schlüpft er in die Rollen seiner Konkurrenten und nervt die anderen damit. *(20 min.)*

14.00 Uhr

14.00 SRG

Das Gespenst von Canterville

Spielfilm. Gespenster sind keineswegs immer böswillige Wesen. Das beweist Sir Simon of Canterville, der vor 339 Jahren lebendig in eine Wand des Schlosses eingemauert wurde. Er würde so gerne endlich von seinem Spuk erlöst werden. *(95 min.)*

15.00 Uhr

15.00 K1

Bim Bam Bino

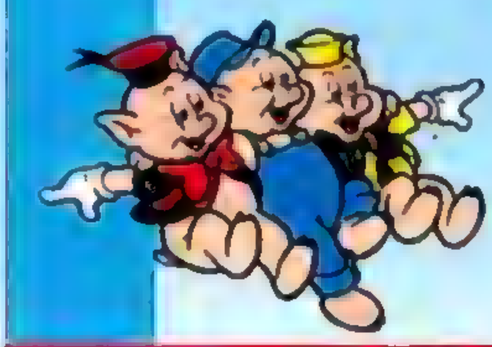
Heute dreht sich alles um Brillen. Lucy hat entdeckt, daß sie nicht nur eine praktische Sehhilfe sind, sondern auch ein pfiffiger Modegag. *(5 min.)*

15.00 Uhr

15.30 ARD

Der Doktor und das liebe Vieh

Mrs. Pumphrey ist entsetzt: Sämtliche Straßenköter haben ihre Liebe zu ihrem Hund Tricki entdeckt. *(25 min.)*



17.00 Uhr

17.10 ORF 1

Eine schrecklich nette Familie

Al ist arbeitslos, die Finanzlage bei den Bundys wird langsam kritisch. Da bekommt er einen Job als Nachtwächter bei seiner ehemaligen Schule. Dort wird der „Heilige Pokal", den Al einst für die Schule erobert hat, gestohlen. *(25 min.)*

17.55 SRG

Nicht von schlechten Eltern

26 lustige Abenteuer mit der Familie Schefer. Als die Familie nach Bremen umgezogen ist, erfahren Jenny, Moritz und Alexander, daß ihre Mutter wieder als Lehrerin arbeiten wird. Und das ausgerechnet an derselben Schule, die sie besuchen! *(45 min.)*

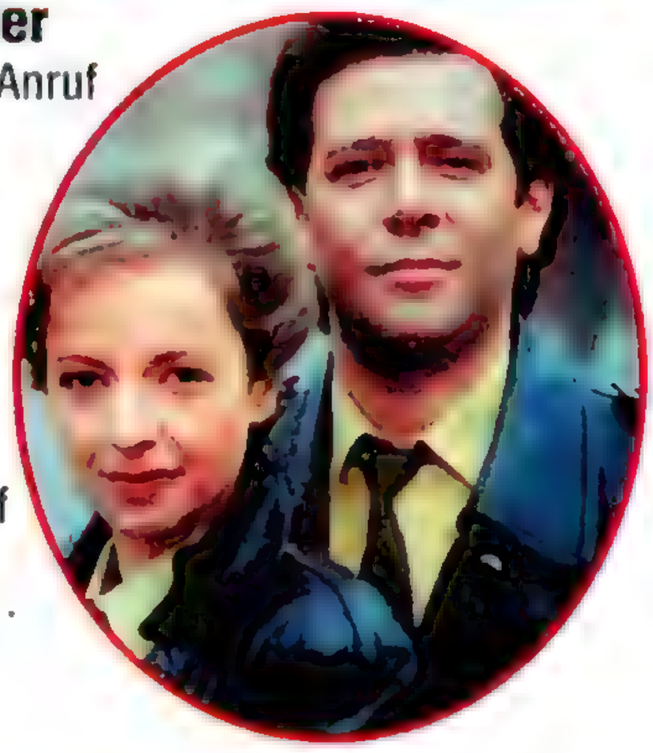
NEUE SERIE

18.00 Uhr

18.54 ARD

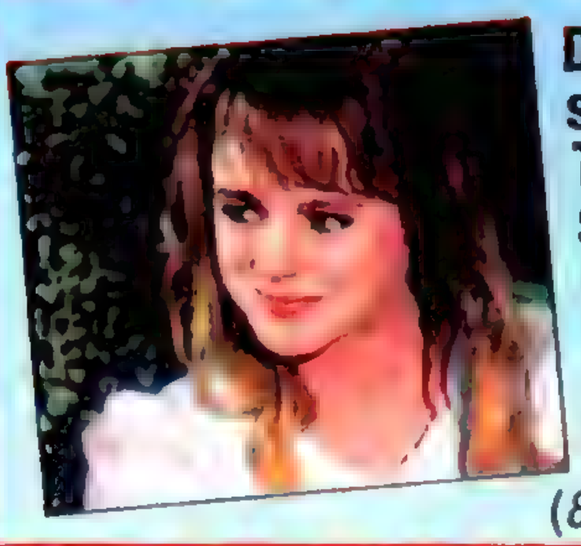
Großstadtrevier

Ellen erreicht ein Anruf von Wulfs Nachbarin: Der Mann schafft gerade seine Frau aus dem Haus. Obwohl sie nicht im Dienst ist, macht sich Ellen allein auf den Weg zu Wulfs Haus … *(60 min.)*



9.00 Uhr

9.25 ZDF



Der Teufel und seine zwei Töchter

Spielfilm. Martin hat Glück beim Kartenspiel. Übermütig fordert er sogar den Teufel heraus . . . *(85 min.)*

11.00 Uhr

11.05 S-RTL

Bumpety Boo

Die Schildkröte und der Hase veranstalten ein Wettrennen. Der Ausgang ist überraschend . . . *(30 min.)*

13.00 Uhr

13.00 K1

Danger Bay

Grant und Nicole wollen einem Freund einen Gefallen tun und dessen Segelboot überführen. Mitten auf dem Meer schlägt plötzlich das Wetter um: Ein gewaltiger Sturm zieht auf! Die Wellen werden immer höher . . . *(34 min.)*

14.00 Uhr

14.30 K1

Die Schlümpfe

Hofnarr Peewee bringt mit einem Zauberbuch, das er heimlich entwendet hat, das ganze Königreich in Gefahr.Und dann verwandelt er Prinz Dax in ein Huhn! *(25 min.)*

14.55 RTL 2

Prinz Arthus

NEUE SERIE

Ausgerechnet der junge Arthus schafft es, das verwunschene Schwert Excalibur aus einem Stein zu ziehen. Jetzt steht fest: Er ist eigentlich der Sohn des verstorbenen Königs Uther . . *(25 min.)*

16.00 Uhr

16.05 ZDF

Ein Heim für Tiere

In Adelsheim treibt ein dreister Einbrecher sein Unwesen. Dr. Bayer hat sich vorgenommen, den Gauner zu erwischen. Die Gans Wanda hilft ihm dabei. *(50 min.)*

17.00 Uhr

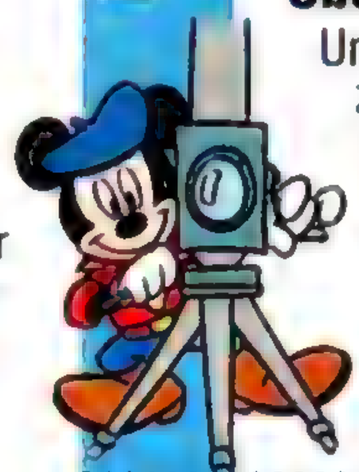
17.30 BR

Hey Dad!

Betty ist aufgeregt: Sie soll die Hauptrolle in dem Musical „Die Maid der Berge“ übernehmen! *(30 min.)*

18.00 Uhr

18.00 HR



Abenteuer Überleben

Um den Winter zu überstehen, fliegen die Kraniche zu den warmen Quellen Japans. *(20 min.)*

18.00 PRO 7

Familie Feuerstein

Fred und Barney wetten hinter dem Rücken ihrer Frauen beim Saurierrennen. Das hat üble Folgen . . . *(30 min.)*

18.25 RTL 2

Wunderbare Jahre

Weihnachten steht vor der Tür. Kevin und Wayne wünschen sich glühend einen Farbfernseher. Läßt ihr Vater sich erweichen? *(69 min.)*

19.00 Uhr

19.20 S-RTL

Abenteuer mit Micky & Donald

Donald hat einen neuen Job: Er ist Page in einem schönen, großen Hotel. Jetzt muß er von früh bis spät stets freundlich sein! *(25 min.)*

27. Juli DO

9.00 Uhr

9.25 ZDF

Allein in der Wildnis

Spielfilm. Jamie besucht seinen Onkel in Kanada. Dort lernt er den Indianer Awasis kennen. *(89 min.)*

10.00 Uhr

10.40 S-RTL

Max und sein Kuschelmonster

Das Kuschelmonster ist von Max enttäuscht und läuft weg. Max und Chuckie müssen es unbedingt finden, bevor Beastur seine Spur aufnimmt. *(25 min)*

12.00 Uhr

12.30 RTL 2

Sophie und Virginie

Virginie wird von dem netten Sportlehrer Julien zu einer Motorradfahrt eingeladen. Natalie und die anderen Mädchen sind ziemlich eifersüchtig. *(25 min.)*

14.00 Uhr

14.30 ZDF

Timm Thaler

Timm ist jetzt der reichste Junge der Welt. Als er nach Aravanadi aufbricht, fürchten die Freunde, der Reichtum könnte ihm zu Kopf gestiegen sein. *(50 min.)*

15.00 Uhr

15.00 K1

Rascal, der Waschbär

Robbie und Oscar wollen unbedingt auf den Rummelplatz. Doch sie haben überhaupt kein Geld. Also macht der schlaue Oscar bei einem Kuchen-Eß-Wettbewerb mit, um die Prämie zu gewinnen. *(25 min.)*

15.00 Uhr

15.00 SAT.1

Raumschiff Enterprise

Während eines Fluges stößt die Enterprise auf ein merkwürdiges Phänomen: Im Raumzeitkontinuum scheint ein Riß zu sein . . . *(60 min.)*

15.30 K1

Jetzt kommt Bogus!

Bogus gerät in eine Videothek. Er ist von den Filmen höchst begeistert und beschließt sofort, Schauspieler zu werden. *(25 min.)*

16.00 Uhr

16.55 SRG

Der Katzenprinz

Spielfilm. Über das Schloß, in dem der Vater von Theresa und Radek arbeitet, herrscht der finstere Albert. Eines Tages verschwinden die Katzen der Kinder . . . 2.Teil: Fr., 16.55 Uhr. *(45 min.)*

18.00 Uhr

18.55 S-RTL

Darkwing Duck

Bei einem Maskenball in der Schule erscheint Kiki als vornehme Dame. Der freche Tuskerninni will ihr einen Streich spielen. *(25 min.)*

19.00 Uhr

19.00 PRO 7

Roseanne

Auf Dans Anraten hin hat sich Fred auf einen Prozeß vor Gericht eingelassen. Jetzt ist guter Rat teuer. Schließlich hat David eine rettende Idee . . . *(30 min.)*

FR 28. Juli SPASS-TV

7.00 Uhr

7.40 RTL 2

Z wie Zorro

Immer, wenn sich Don Diego als Zorro verkleidet, zieht er los, um für die Gerechtigkeit zu kämpfen. Auch heute besteht er wieder gefährliche Abenteuer! *(20 min.)*

9.00 Uhr

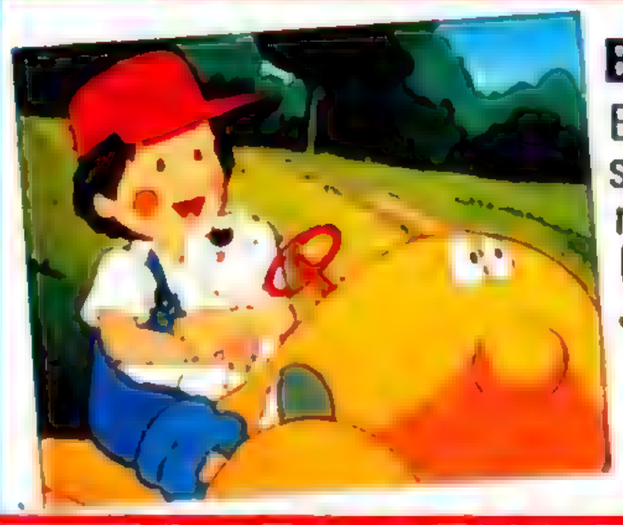
9.25 ZDF

Bach und Broccoli

Spielfilm. Onkel Jonathan lebt allein. Er ist nicht sehr begeistert, als plötzlich das elfjährige Waisenkind Fanny zu ihm zieht. Doch das ändert sich bald. *(95 min.)*

11.00 Uhr

11.05 S-RTL



Bumpety Boo

Bumpety und seine Freunde retten Schmetterlinge vor einem Jäger. Außerdem werden sie in eine Schatzsuche verwickelt. *(25 min.)*

12.00 Uhr

12.30 S-RTL

Neue Abenteuer mit Winnie Puuh

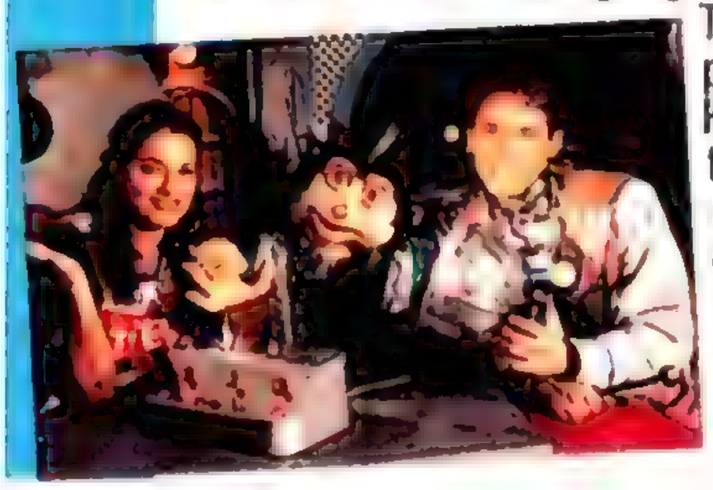
Ferkel hat vor vielem Angst. Vor allem vor dem Eislaufen. Da kommt ihm die Hilfe der verzauberten Ohrwärmer gerade recht! *(25 min.)*

13.00 Uhr

13.45 ZDF

Smello

Superdetektiv Ace Hart verfolgt die Spur einer Katzengang. In der Talentpuppenshow nehmen Künstler aus 44 Staaten der Welt teil! Und Sandy präsentiert den TIN – Treffpunkt im Netz –, bei dem sich Kinder kennenlernen können. *(95 min.)*



15.00 Uhr

15.30 RTL 2

Fliegende Männer in tollkühnen Kisten

Die Geierstaffel von Friedbert von Sichthofen geht in die Luft. Hoch oben wetteifern Friedbert und seine Fliegerkollegen darum, wer der Beste ist. *(20 min.)*

15.35 ORF 1

Raumschiff Enterprise

Der alte Admiral Mark Jameson soll nach Mordan IV gebracht werden. Unterwegs geschieht Merkwürdiges: Der achtzigjährige Mann, der an einer unheilbaren Krankheit leidet, wird immer jünger! *(50 min.)*

16.00 Uhr

16.05 3sat

Die Ketchup Vampire

Huberta verwandelt sich mit Hilfe eines Ringes in Bella. Ob Pino wohl auf den Schwindel hereinfallen wird? *(25 min.)*

16.55 SRG

Der Katzenprinz (2)

Spielfilm. Teresa und Radek treten auf dem Rücken des geflügelten Pferdes die Heimreise an. Doch dann verschüttet Teresa das kostbare Wasser! *(45 min.)*

17.00 Uhr

17.30 PRO 7

Pink Panther

Paulchen ist heute als Inspektor tätig. Er will einen besonders kniffligen Kriminalfall lösen. Doch der Erfolg läßt auf sich warten . . . *(30 min.)*

20.00 Uhr

20.00 SRG

Charlie

Alle Hunde kommen in den Himmel. Schäferhund Charlie, der keine Menschen mag, schließt das Waisenkind Anne-Marie in sein Hundeherz. *(85 min.)*

NEU

Wahnsinn, wie sieht der denn aus?

Erst basteln. Dann spielen. Mit PEZ Body Parts.

Wie wird Fred Feuerstein ruck zuck zum tapferen Robin Hood? Und wie verwandelt sich Bugs Bunny hoppladihopp in einen mutigen Ritter? Ganz klar. Die neuen PEZ Body Parts machen´s. Lustige Aufsteckteile, die auf alle Deine PEZ Figuren passen. Immer wieder. Immer neu. Also: Aussuchen – aufstecken – ab geht´s. Mit den brandneuen PEZ Body Parts!

Übrigens: PEZ Body Parts findest Du da, wo es auch PEZ gibt. Mach mehr aus Deinen PEZ Figuren. Mit PEZ Body Parts!

Suchen, gewinnen, abhängen! PEZ verlost 11 Hängematten!

Das ist stark: 11 schicke Hängematten und 111 schnittige Flugdrachen warten auf Dich. Die Preisfrage: Wieviele Fred Feuersteins findest Du auf dieser Seite? Einfach die richtige Zahl auf eine Postkarte, 80 Pfennig Briefmarke und Absender drauf, und ab damit bis zum 31.10.'95 an PETER PEZ, Postfach 505, A-4021 Linz. Viel Glück!

PEZ®

BODY PARTS

Sonderseite:

Das Schlaue Buch

Hallo, Freunde des SCHLAUEN BUCHES!
Was man mit einem Fahrtenmesser machen kann und wie man es benutzt, habt ihr auf eurer *SCHLAUEN SEITE* lesen können. Das bekannteste Messer der Welt aber ist und bleibt das Schweizer Taschenmesser.

Alleskönner: Das Schweizer Taschenmesser

Seit über 100 Jahren werden in der Schweiz Messer produziert. Doch tatsächlich stammen die ersten Skizzen aus der Urgeschichte. Bekannt ist zum Beispiel, daß es eine Form des Taschenmessers bereits in der griechischen Antike und in der Römerzeit gab. Den Klappmechanismus gibt's seit dem 17.Jahrhundert. Das Schweizer Taschenmesser selber ist aber erst 1886 erfunden worden. Es war eine ganz einfache Ausführung mit nur einer Klinge, die ausklappbar war.

1889 beschloß dann die Schweizer Armee, alle wichtigen Hilfsmittel in einem Gerät unterzubringen - einem Messer mit mehreren Funktionsteilen. Es sollte eine Klinge, einen Schraubenzieher und einen Büchsenöffner haben.

Seitdem wurde das Messer mit immer mehr kleinen Utensilien ausgerüstet. Inzwischen gibt es 200 verschiedene Modelle. Von der einfachsten Ausführung bis zum „Alleskönner". Dieser kleinste Werkzeugkasten der Welt hat sage und schreibe 17 verschiedene Teile und insgesamt 32 Funktionen.

Gewinnt eines von 15 echten Schweizer Taschenmessern.

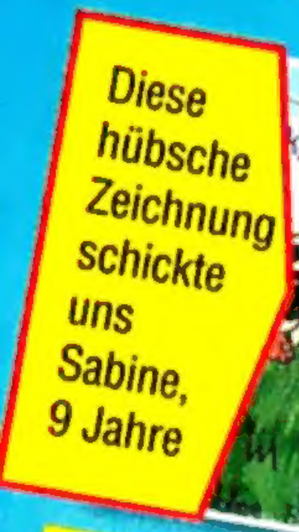
Wie? Beantwortet die Preisfrage und schickt eine Postkarte mit dem Lösungswort an:

Ehapa Verlag GmbH ☐
Kennwort: „Taschenmesser"
Postfach 30 08 60
70756 Leinfelden-Echterdingen

ÖSTERREICH ☐
Egmont Verlag
Kennwort: „Taschenmesser"
Postfach 56
1121 Wien

SCHWEIZ ☐
Egmont AG
Kennwort: „Taschenmesser"
Postfach 20
8308 Illnau / ZH

Preisfrage: In welchem Jahr wurde das Schweizer Taschenmesser erfunden?



Diese hübsche Zeichnung schickte uns Sabine, 9 Jahre

Teilnahmebedingungen:

Mitmachen dürfen alle Freunde von Micky Maus - nur Mitarbeiter unserer Verlage und ihre Angehörigen nicht. Gehen mehr richtige Antworten ein als Preise ausgesetzt sind, entscheidet das Los. Gewinne können nicht umgetauscht und nicht in bar ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1.- 5. Preis: Je ein Messer aus der Wood-Collection

6.- 10. Preis: Je ein Messer „Spot-Light"

11.- 15.Preis: Je ein Snife

Einsendeschluß: 2. August 1995

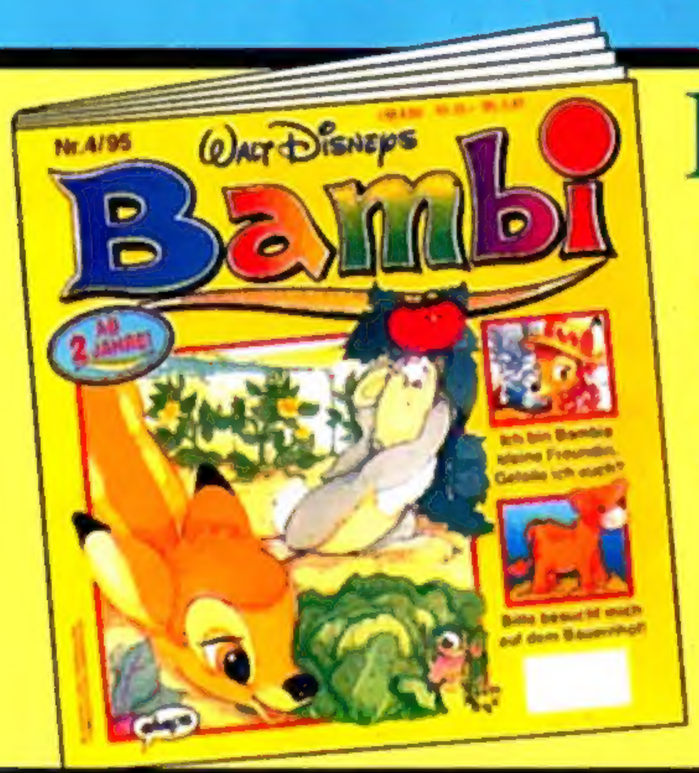
EV-MM 3095/5

PHANTOMIAS KÄMPFT UM SEINE EHRE!

Ein Filmregisseur hat Onkel Dagobert dazu überredet, einen Film über Entenhausens berühmten Superhelden zu drehen. Natürlich rechnet sich Donald gute Chancen auf die Hauptrolle aus. Doch dann soll er nur als Double in gefährlichen Szenen für den Hauptdarsteller seinen Kopf hinhalten, und der heißt ausgerechnet Gustav Gans. Als Donald dann erleben muß, daß Phantomias auch noch wie ein Verbrecher dargestellt wird, sieht er rot! Er beschließt, diesen ehrabschneiderischen Filmemachern eine gehörige Lektion zu erteilen ....

Walt Disneys **DONALD DUCK Nr. 342**

Der bunte 100-Seiten-Spaß!



Das Beste für die Kleinen!

Die Zeitschrift für Kinder ab 2 Jahren!

Wunderschöne Geschichten mit Bambi

Bunte Lern- und Spielseiten

Nr.4

Auflösung des Abenteuer-Comics auf den Seiten 38 und 39:

- Welche Bucht? Micky und Goofy müssen die Bananenbucht ansteuern.
- Verlorene Gegenstände? Micky: Peitsche, Uhr, Band am Tropenhelm.
  Goofy: Feder am Hut, Schlafsack, Kompaß.
- Die richtige Schalterstellung? Micky und Goofy haben eine „Wumm-Bumm"-Bombe.
  Die Schalterstellung für die Zündung ist also BBA.
- Wo graben? GRABE AM FUSS DER SÄULE.

Impressum:

© The Walt Disney Company. Micky Maus wird verlegt und herausgegeben in der Bundesrepublik Deutschland vom Ehapa Verlag GmbH, Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen; in Österreich vom Egmont Verlag Ges.m.b.H., Tivoligasse 52, A-1120 Wien; und in der Schweiz von Egmont AG, Kempttalstr. 56, CH-8308 Illnau. Verantwortliche Redakteurin: Sanya Saydo, Redakteur: Joachim Stahl. Anzeigenleitung Bundesrepublik Deutschland: Olaf Hansen, Ehapa Verlag; Anzeigenleitung Österreich: Sylvia Beinhart, Egmont Verlag; Anzeigenleitung Schweiz: Armin Kratohwil, Egmont AG. Druck: U.E. Sebald, Nürnberg, 1995.
Abonnementservice für die Bundesrepublik Deutschland:
Vertriebsservice Ehapa Verlag, Postfach 81 06 40, 70523 Stuttgart, Tel. 0711/ 7 25 22 35, für die Schweiz: Egmont AG, Tel. 052/ 44 20 20.

NÄCHSTE WOCHE IM

Walt Disneys MICKY MAUS MAGAZIN

SUPER-EXTRA Abenteuer-Set

10 in einem!

- Sonnenuhr
- Sternenuhr
- Mini-Eßbesteck
- Wundpflaster + Sicherheitsnadel

Damit Abenteurer überall durchkommen!

Teil 2

Spannende Abenteuer-Comics zum Mitmachen!

"Der Tempel des Colacola"
Du begleitest Micky und Goofy durch den unwegsamen Dschungel auf der Suche nach einem sagenhaften Schatz!

Experimente: Flaschenzug
Wale: Pottwal

Das Schlaue Buch

mit SPASS-TV
Die Spaß-Auswahl der Woche!